



Экстремальный подход

Традиционные аргументы, приводимые в пользу покупки LCD-мониторов, звучат весьма убедительно. Абсолютное отсутствие вредных излучений, экономия места на рабочем столе, меньшая утомляемость пользователя, бóльшая четкость изображений и т. д. и т. п. До сих пор для ЖК-панелей неподвластным оставалось лишь отображение *очень* динамичных сцен, например в активных играх, но с появлением матриц с временем отклика 16 и 12 миллисекунд и эту проблему можно считать решенной. Ко всему прочему медленно, но неуклонно цены на эти продукты падают. Казалось бы, все очевидно, и можно пожелать вам только удачной покупки... Однако на самом деле не все так просто.

Если вы хотите, чтобы новый ЖК-монитор работал со 100%-ной отдачей, а, согласитесь, от устройства стоимостью $500–700 хотелось бы получить максимум возможного, то придется пойти на дополнительные затраты, которые в зависимости от конфигурации вашего ПК могут вылиться в сумму, порой даже большую, чем стоимость самого монитора. Дело в том, что современные 17-дюймовые ЖК-дисплеи, а именно модели с таким размером диагонали мы рекомендуем для домашнего использования, работают в стандартном разрешении 1280×1024 пиксела. При переключении в другие режимы качество картинки весьма заметно ухудшается. Для обеспечения более или менее приемлемой производительности в современных ресурсоемких играх при таком разрешении вам понадобятся видеокарта последнего поколения, стоимость которой может достигать $400–500, и плюс к этому, скорее всего, более мощный процессор, способный «загрузить» ее работой. Покупка нового ЦПУ, возможно, повлечет за собой дополнительные вложения в апгрейд материнской платы, замену модулей памяти и т. д. В итоге после покупки нового монитора перед вами встанет вопрос о необходимости полной замены системного блока.

Конечно, такой подход можно назвать максималистским и даже экстремальным, но, согласитесь, каждому хотелось бы получить от своего компьютера максимум универсальности, производительности, удобства и пр. Поэтому все вышесказанное следует учитывать, и, в принципе, воспринимать покупку нового дисплея как первый шаг на пути обновления системы в целом (конечно, если вы уже не являетесь владельцем самого современного ПК). Но не стоит от подобных перспектив впадать в ступор и откладывать покупку, ведь, как известно, именно мониторы – самые «долгоживущие» из всех компонентов современного домашнего компьютера. Так что можете смело присматривать себе ЖК-дисплей по вкусу, руководствуясь тестированием, которое мы предлагаем в этом номере, и... постепенно готовиться к апгрейду своего компьютера, ведь выход еще более требовательных к системным ресурсам игр уже не за горами, и лучше встретить его во всеоружии.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

№ 4 (64), АПРЕЛЬ 2004

Новости

ХардWare

На первый взгляд

Тестовая лаборатория

Советы покупателю

СофтWare

F1

Internet

Игротека

с. 36

Выбираем видеокарту среднего класса

Мы продолжаем начатое в прошлом номере тестирование карт среднего диапазона, выбор которых сейчас богат как никогда.

с. 60

Лучшие бесплатные программы для домашнего ПК



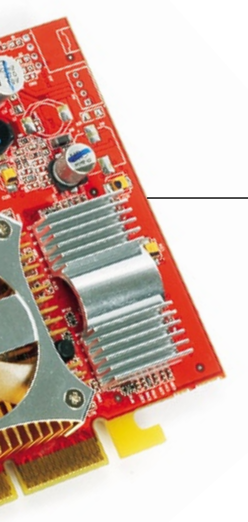
Мы отобрали двадцать лучших бесплатных программ, которые скрасят вашу жизнь и обеспечат выполнение наиболее часто встречающихся задач.

с. 46

Новинки Canon: все для фотопечати

Canon представила ряд новых принтеров для фотопечати и теперь предлагает решения на любой вкус и кошелек.









с. 141

Феномен

Джеймс Бонд выходит на потенциального покупателя в боевой раскраске и с автоматом наперевес.

с 30

Оперативная память: модули экстра-класса

Правильный выбор модулей памяти – задача первостепенной важности для тех, кто требует от ПК экстремальной производительности.







с.20

LCD для игр: выбираем быстрейших

Мы рассмотрим LCD-мониторы с временем отклика 12 или 16 мс и оценим их с точки зрения фанатов компьютерных игр.



НАШ АДРЕС В INTERNET:
WWW.ITCPUBLISHING.COM

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галёнкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
Роман Хархалис
(зам. главного редактора)
ОБОЗРЕВАТЕЛИ
Кирилл Балалин
Андрей Грабельников
Янош Грищенко
Мурат Прокопов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Ольга Кравченко
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Евгений Медведев
Владимир Кочмарский
Роман Зюзюк
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Исай
Светлана Радченко

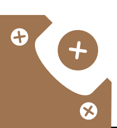
Журнал «Домашний ПК», № 4 (64), апрель 2004
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2004 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко,3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

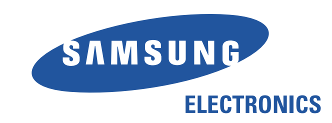
Тираж 30000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:

секретариат	(044) 270 3891
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 249 6357
	(044) 270 3890
отдел распространения	(044) 270 2849
Факс:	(044) 270 3891
E-mail:	info@itc.ua
Web-сервер:	www.itcpublishing.com



СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD



АПРЕЛЬ 2004

ПРОГРАММЫ

ИГРЫ

ДРАЙВЕРЫ

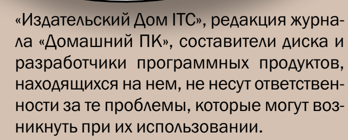
РАЗНОЕ

Обои для рабочего стола

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.
Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком

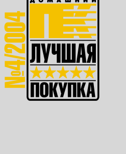






ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ





Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.

Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

ТИ БУДЕШ ДИВИТИСЯ НА НЬОГО ЩОДНЯ.
І БУДУТЬ ДНІ, КОЛИ ТИ ДИВИТИМЕШСЯ НА НЬОГО
БІЛЬШЕ, НІЖ У НЕБО ЧИ В ОЧІ РІДНІЙ ЛЮДИНІ.

ТОМУ ЙОГО ЛІНІЇ МАЮТЬ СПІВПАДАТИ З ЛІНІЯМИ ТВОГО ЖИТТЯ.
ЯКЩО ОБИРАЄШ МОНІТОР — ОБИРАЙ ЙОГО СОБІ.

FLATRON L1810B

ЩОБ ПОЛЕГШИТИ ВИБІР,
МИ СТВОРИЛИ СЕРІЇ СПЕЦІАЛІЗОВАНИХ

LCD МОНІТОРІВ FLATRON™
І ПОЗНАЧИЛИ ЇХ ПРОФЕСІЙНИМ КОДОМ

профі

- широкий кут огляду — 176°
- оберт дисплея на 90°, вільний вибір положення монітора
- цифровий вхід DVI
- регулювання висоти монітора
- USB концентратор
- функція посиленої яскравості Лайтв'ю (Lightview)

L1720P L2010P
L1520P L1800P
L1510P

P

стандарт

- всі переваги ергономічної та енергозберігаючої технології рідкокристалічного дисплея та тонка рамка
- швидкість реагування матриці у моделей із діагоналлю 17" — 16 мс, 15" — 25 мс
- функція посиленої яскравості Лайтв'ю (Lightview)

L1811S L1515S
L1715S L1511S
L1710S L1510S

S

мультимедіа

- всі входи та виходи для отримування інформації
- вбудовані динаміки та мікрофони (2x1W)
- вхід для підключення навушників
- функція посиленої яскравості Лайтв'ю (Lightview)
- дисплей, здатний до ідеального відтворення будь-якого аудіо- чи відеосигналу

L1810M
L1710M
L1510M

M

бізнес

- прекрасні показники ергономічності та енергозбереження — найкращий вибір для облаштування доброго робочого місця
- оберт дисплея на 90° та регулювання висоти монітора
- USB концентратор
- функція посиленої яскравості Лайтв'ю (Lightview)

L1720B L1910B
L1520B L1810B
L1710B
L1510B

B

аудіо-відео

- дизайн із найкращими функціональними характеристиками
- чітке й ясне зображення, реалістичні кольори
- широкий екран 16:10
- всі необхідні інтерфейси: D-Sub, DVI-I, DVI-D, CVBS, S-Video, Component
- опціональний тюнер

iF design award winner 2003
reddot design award winner 2003

L2320A
L2320T

A

Не вистачить і десятка сторінок, щоб описати всі переваги цих моніторів. Приходьте до магазинів, подивіться й відчуйте, яка річ стане частиною вашого життя.

Дистриб'ютори: **Київ** ДАТАЛЮКС (044) 249-63-03 • ОРСІ 230-3474 **Запоріжжя** РОМА (061) 224-02-64 **Одеса** АЛГРІ (0482) 37-97-15, 42-95-59 • ПРЕКСІМ-Д (048) 777-22-77
Дилери: **Київ** НІС (044) 234-38-38 • Е.ВЕРЕСТ 464-77-77 • ДІАВЕСТ 455-66-55 • КОМПАСС 531-97-30 • МКС 416-11-81 • ЕПОС 462-52-68 • К-ТРЕЙД 252-92-22 • ЮНІТРЕЙД 461-88-88 • НАФКОМ 241-95-40 • КОМЕЛ 219-13-53 • СПІН ВАЙТ 239-24-57 • БМС ТРЕЙДИНГ 572-32-32 • КПІ-СЕРВІС 248-95-56 • АСПАРК 252-99-46 • ІНТЕРВЕСТ 381-02-72 • ЦИФРОВИЙ СВІТ 230-87-00
Вінниця АПЕКС (0432) 53-49-98 **Дніпропетровськ** КОМП'ЮТЕРНИЙ ВСЕСВІТ (0562) 92-33-44 • ТЮЗ (0562) 32-03-50 • МКС (0562) 42-24-74 • МАСТЕРКОМП (0562) 35-77-53 • ЧІП (0562) 36-90-62 • САНТОРИН (0562) 92-33-44 **Донецьк** ТЕХНІКА (062) 385-82-55 • МКС (062) 292-93-03 • СПАРК (0622) 55-52-13 • НЕП (062) 334-00-68 • АМІ (062) 337-70-16 • КОМТЕХ (062) 381-92-82 **Житомир** А.Т.ТРЕЙДИНГ (0412) 41-88-20 **Запоріжжя** КОМП'ЮТЕРНИЙ ВСЕСВІТ (0612) 13-00-51 • МІДІС (0612) 63-57-01 • Ф'ЮЧЕ ЕЛЕКТРОНІКС (0612) 13-80-09 • АТ-КОМП (0612) 13-06-40 **Зеленодольськ** ВІКОНТ (05655) 63-436 **Івано-Франківськ** ХОСЕ (0342) 55-95-55 **Кіровоград** КАСП (0522) 27-23-10 • ДОТАР-ПРОФІ (0522) 23-45-51 **Луганськ** ІНТЕХ (0642) 55-35-08 • КОМП'ЮТЕРНИЙ ВСЕСВІТ (0642) 58-22-76 • УКРСПЕЦТЕХНІКА (0642) 55-37-21 • МАГЕАЛ (0642) 34-55-12 • ПРОТОН (0642) 61-09-99 **Львів** ТЕХНІКА ДЛЯ БІЗНЕСУ (0322) 74-40-03 • КОМП'ЮТЕРНИЙ ВСЕСВІТ (0322) 95-20-74 • НЕО-СЕРВІС (0322) 94-81-81 • СТЕК-КОМП'ЮТЕР (0322) 40-33-82 **Миколаїв** С.В.КОМ (0512) 47-53-00 • ДИСКАВЕРІ (0512) 35-49-43 • СОФТКОМ (0512) 47-38-75 • АДМ (0512) 47-22-84 **Одеса** МАГАЗИН LG (048) 777-50-77 • Т&Д (0482) 39-03-10 • ДИСКАВЕРІ (048) 777-22-66 • НТКОМ (048) 728-84-09 • ЄВРОСИСТЕМС КОМП'ЮТЕРНА ТЕХНІКА (048) 738-58-51 **Полтава** ЗОЛОТИЙ СЛОН (0532) 50-13-50 • ПРОМЕЛЕКТРОНІКА (0532) 50-92-52 **Рівне** ФОРТЕЦЯ (0362) 22-67-64 **Севастополь** ОС КОМПОНЕНТ (0692) 54-27-50 • ВЕСС (0692) 55-70-00 **Сімферополь** ВІТО (0652) 24-99-81 • ЕМІР (0652) 27-35-13 • АЛБІ КОМП'ЮТЕРС (0652) 24-85-51 **Суми** КВАРК (0542) 21-06-40 **Тернопіль** ОЗОН (0352) 22-65-42 **Харків** МКС (0572) 14-95-21 • СМІТ (0572) 40-94-34 • НЕБЕСНА СІТЬ (0572) 191-494 • ЕКВАТОР (0572) 588-072 • СПЕЦЗВУКАВТОМАТИКА (057) 712-18-38 **Херсон** ЛТ-КОМП'ЮТЕРИ (0552) 42-56-03 **Черкаси** СОКІЛ (0472) 45-02-35

Центральний сервісний центр "Лагуна сервіс" у Києві: тел. (044) 412-42-19







КОНВЕРГЕНЦИЯ БЕЗ КОМПРОМИССОВ

Берем все лучшее от сотового телефона, персонального электронного секретаря и почтового клиента, смешиваем и... Наверное, именно таким был рецепт приготовления MPx – нового коммуникационного устройства от Motorola. Хотя, конечно, прежде всего это трехдиапазонный GSM/GPRS-аппарат, но к нему прилагаются: полноцветный 2,8-дюймовый QVGA-дисплей, 1,3-мегапиксельная камера, встроенные средства Bluetooth и Wi-Fi, а главное... Главное – полнофункциональная клавиатура (как любят говорить американцы – QWERTY), делающая максимально простой работу с электронной почтой и, естественно, с MMS-сообщениями. Плюс ко всему – оригинальный дизайн: MPx может раскрываться в две стороны с дисплеем в портретной ориентации или поворачиваться на 90°. Для управления работой всего этого хозяйства служит операционная платформа Windows Mobile. Поставки MPx должны начаться во втором полугодии.

СОЛНЕЧНАЯ ЭНЕРГИЯ В КАРМАНЕ

Идея использовать для зарядки аккумуляторов солнечный свет, кажется, стара как мир. Однако построить универсальное устройство, способное пополнять запас энергии батарей сотовых телефонов, PDA, ручных игровых консолей, цифровых камер и плееров и т. д., за исключением разве что ноутбуков, удалось совсем недавно. Сделали это специалисты японской Nippon Telegraph and Telephone, назвавшие свое детище весьма незатейливо – Pocket Energy. Состоит оно из двух основных элементов – генератора, работающего от солнечных лучей, и главного модуля. В последнем имеются батарея для аккумулирования выработанной генератором энергии и конвертер, с помощью которого автоматически регулируются выходные напряжение (в диапазоне от 3 до 8 В) и мощность (максимум 10 Вт, отсюда и ограничение на ноутбуки). Емкость батареи составляет 5 Вт•ч, чего, по словам создателей, достаточно для зарядки двух мобильных телефонов.





СЕРЬЕЗНЫЕ НОУТБУКИ ДЛЯ НЕСЕРЬЕЗНЫХ ЛЮДЕЙ

Intel Pentium 4 Extreme Edition, от 512 MB до 2 GB оперативной памяти, жесткий диск емкостью от 60 до 80 GB, оптический привод DVD+RW/+R... То, что речь идет об очередном компьютере для игр, многие, наверное, уже догадались. А что вы скажете, если узнаете – этот компьютер является мобильным? Да-да, Inspiron XPS – игровой ноутбук, причем выпущенный не кем-нибудь, а Dell, которая еще несколько лет продавала ПК, предназначенные исключительно для серьезных людей в костюмах. Безусловно, на гордое звание сверхпортативного Inspiron XPS и не претендует (что неудивительно – при таком-то процессоре!), но и с промышленными ноутбуками в усиленном корпусе, имеющими примерно одинаковые с ним габариты, его тоже не спутаешь: вряд ли кто-то будет их разрисовывать в стиле «Матрицы» в красно-черные разводы, а тем более – в черепа и кости.



DIVX СТАНОВИТСЯ ДОСТУПНЕЕ

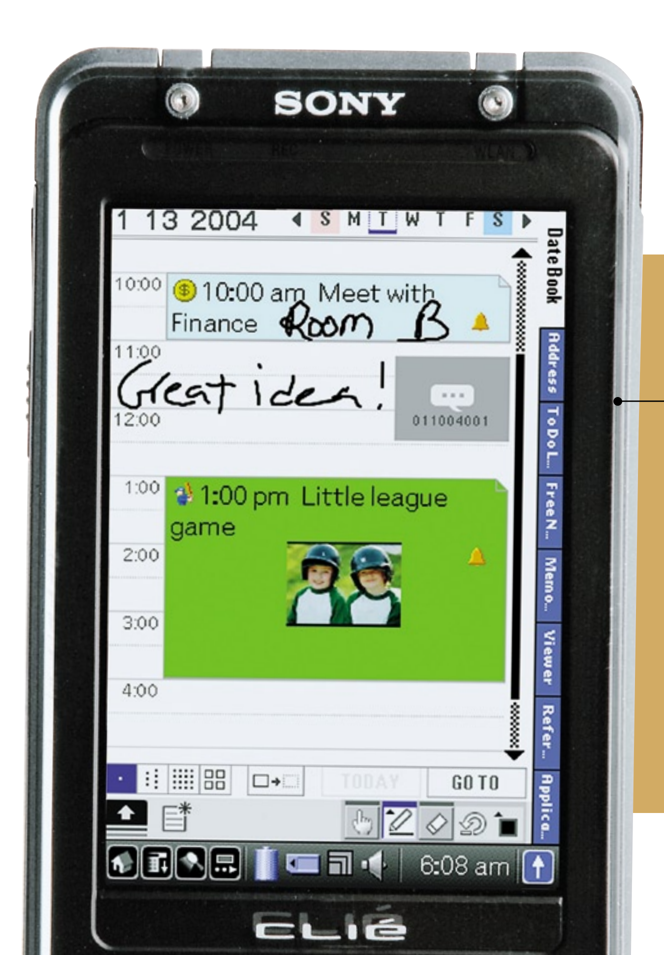
Аппаратным кодированием видео в формате MPEG-4 сегодня уже никого не удивишь, чего нельзя сказать о «родственном» ему DivX, который, к слову, куда популярнее среди домашних пользователей. Кто знает, может именно таким образом рассуждали разработчики компании Plextor: по крайней мере, ее новое устройство для захвата и редактирования видео серии ConvertX – ConvertX Video Capture Box PX-M402U – позволяет в реальном времени кодировать видео в формат DivX и сохранять его на жестком диске персонального компьютера (подключается через порт USB 2.0). Кроме того, поддерживаются функции DVD VR и Edit-on-Disc, обеспечивающие возможность прямой записи на DVD до 10 часов видео и редактирования его непосредственно с диска (естественно, в том случае, если применяется перезаписываемый носитель).

МЕГАБАЙТЫ НА КОНЧИКАХ ПАЛЬЦЕВ



CompactFlash, SecureDigital, Memory Stick, xD-Picture Card... От обилия форматов флэш-карт у непривычного человека голова пойдет кругом. И вот еще один – T-Flash, разработанный компанией SanDisk. Для чего он нужен, спросите вы? Ответ простой: для мобильных телефонов. А можно ли без него обойтись? Сложно сказать, но если подумать, то, скорее, нет, чем да. Судите сами: для современных сотовых аппаратов, обладающих обширным набором мультимедийных функций, внешние носители уже являются суровой необходимостью. При этом телефоны становятся все компактнее, значит, под стать им должны быть и флэш-карты. А T-Flash – самые миниатюрные карточки в мире, их размеры составляют всего 11×15×1 мм. Единственное – того и гляди, чтобы они нигде не затерялись. Первой поддержку T-Flash обеспечит в своих новых 3G-моделях Motorola. Сами карты будут доступны в нынешнем году в версиях емкостью от 32 до 128 MB и ценой от $14 до $19.





РУКОПИСНЫЙ PIM

Еще одним воплощением «революции рукописного ввода» (или тут все-таки уместнее говорить об эволюции?) является новая модель карманного устройства Sony Clié – PEG-TH55. Специально для нее компанией было разработано программное обеспечение Clié Organizer, благодаря которому пользователь может вводить в адресную книгу, планировщик и другие приложения для управления персональной информацией данные не только в традиционной текстовой форме, но и в виде рукописных заметок, а также пиктограмм и изображений. Стоит обратить внимание, что в этом PDA применяется анонсированный не так давно собственный процессор Sony – Sony Handheld, который функционирует на тактовой частоте 123 MHz. Другая новинка серии Clié – PEG-TJ37 – представляет собой почти полный аналог прошлогодней модели PEG-TJ35, за исключением добавленных функций цифровой фотосъемки с разрешением VGA.



ПРОЖИТЬ В 2,5 РАЗА ДОЛЬШЕ

Способность современных флэш-карт вмещать большое количество фотоснимков наверняка не раз сыграла с вами злую шутку. Увлекаясь съемкой с помощью цифровой камеры, можно попросту забыть о том, что заряд аккумулятора не безграничен, и неожиданно в самый неподходящий момент оказаться у разбитого корыта. Конечно, возле любой более-менее значимой достопримечательности вы, как правило, без труда найдете раскладку с батарейками, только стоить они будут раза в три дороже, чем обычно. Но это еще куда ни шло, а что делать, если камера использует аккумуляторы собственного формата? Как обещает Casio, описанных проблем не должно возникнуть при работе с двумя новыми ее камерами – 3,2-мегапиксельной EX-Z30 и 4-мегапиксельной EX-Z40. Они позволяют на одном заряде аккумулятора делать до 360 снимков – приблизительно в 2,5 больше в сравнении с предыдущими моделями компании.



ФОТО С АВТОГРАФОМ 

«Snap, Tag & Send» или «Снял, подписал, отправил» – таков девиз новой линейки мобильных телефонов со встроенными камерами от Philips. Основная идея в данном случае заключается в том, чтобы MMS можно было подписывать – прямо как настоящие фотографии. Впрочем, наличие фотоснимка вовсе не обязательно. Никто не мешает, к примеру, вместо текстового сообщения написать «на чистом листе» электронную записку и отправить ее нужному адресату. По крайней мере, это куда приятнее, чем по несколько раз нажимать клавиши, набирая текст традиционным способом. Реализуется подобная возможность, как нетрудно догадаться, с помощью чувствительного к нажатию дисплея и стилуса. Одной из первых моделей, основанных на концепции «Snap, Tag & Send» (ну так и напрашивается – «Пришел, увидел, победил»), стала Philips 755. Она также оборудована VGA-камерой и 7 MB внутренней памяти, а используемый ею дисплей обладает разрешением 128×160 пикселов.

ЦВЕТ НАДОЛГО

Для начала – небольшой ликбез, без которого вы вряд ли сможете оценить всю прелесть нового фотопринтера Lexmark. Итак, в устройствах струйной печати, как правило, применяются чернила двух типов: водорастворимые или пигментные. Недостаток первых – слабая устойчивость к свету, вторых – более бедная цветовая палитра. Представленная недавно модель Lexmark Z815 позволяет одновременно использовать два картриджа с чернилами обоих типов. В результате, по утверждению разработчиков, получаются долговечные (способные не выцветать как минимум полвека) и насыщенные цветом отпечатки. И в завершение – основные технические характеристики Lexmark Z815. Скорость печати у него составляет до 20 с./мин в черно-белом и до 14 – в цветном режиме, а разрешение – до 4800×1200 dpi. При этом стандартный снимок (10×15 см) без рамки принтер способен напечатать примерно за полминуты.



Змінимо життя на краще.

Функція: Вашим колегам є про що помріяти.

Вигода: не зашкодить Вашому здоров'ю.

Естетична вартість: подібні речі краще робити наодинці.

Ціна: близько $100 за годину.

▼ Сеанс масажу.

Функція: є спосіб запобігти стресу – монітори Brilliance від Philips.

Вигода: неймовірно якісне зображення, великий TFT LCD 19" надтонкий монітор, вмонтовані динаміки, кут повороту 170°, контрастне співвідношення 700:1, персоналізовані ергономічні настройки та основа „Super Ergo" з можливістю регулювання по висоті до 130 мм.

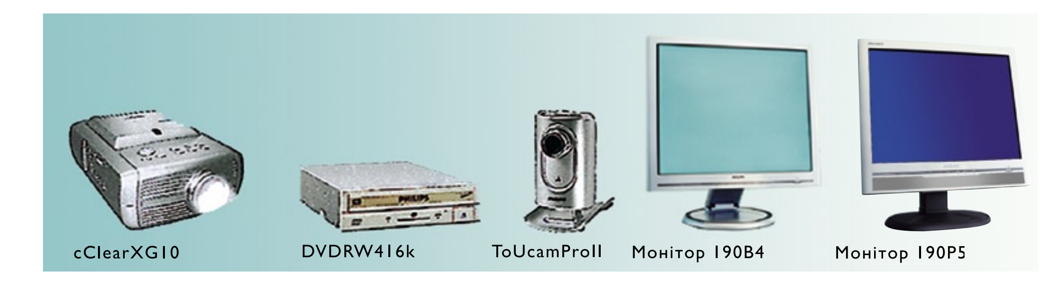
Естетична вартість: не вимагає багато простору; створює робоче місце, за яким хочеться працювати.

Ціна: менше стресів + вища продуктивність = більші вигоди для власника.

Ергономічний Philips 19" LCD монітор 190P5. ▼

Розумний спосіб запобігти стресу у Вашому офісі.

Щоб дізнатися про інші способи запобігання стресу, завітайте на www.partners4profit.philips.com



РЕЧІ БІЗНЕС-КЛАСУ



Філіпс



Thrustmaster Enzo Ferrari FFB

Цена – $128

Продукт предоставлен компанией «Юнитрейд»: тел.: (044) 461-8888

Поддержка Force Feedback
Да

Переключатель видов
8-позиционный

Количество кнопок
9

Дополнительные кнопки
переключатель скоростей, рычаги газа и тормоза под рулевым колесом



Спустя почти год после выпуска предыдущей модели – «топового» руля F1 Force Feedback Racing Wheel – Thrustmaster решила обновить средний ценовой диапазон и представила на рынок Enzo Ferrari FFB. Как следует уже из названия, он является копией «взрослого» руля из одноименного автомобиля (который, в свою очередь, получил имя от основателя самой компании… впрочем, мы несколько отклонились от темы). Заметим, что называть копию «репликой», как это делает Thrustmaster, вряд ли уместно, поскольку вместо кожи и металла тут использованы гораздо более прозаические материалы: пластмасса и резина.

Внешне Enzo Ferrari очень похож на довольно старую бюджетную модель 360 Modena – такая же торпеда, такие же педали, практически такое же рулевое колесо (за исключением чуть-чуть иной формы у обода и другого набора кнопок). Технологии, судя по всему, не стоят на месте, и теперь в ту же самую торпеду, которая была у руля без Force Feedback, удалось втиснуть моторчики обратной связи.

Как и у многих других продуктов от Thrustmaster, у Enzo Ferrari под рулевым колесом находятся не два рычага, а целых четыре – вдобавок к переключателям скоростей здесь установлены еще и аналоговые рычаги, дублирующие педали газа и тормоза.

На лицевую сторону вынесены восьмипозиционный D-pad, переключатель режимов работы руля и восемь программируемых кнопок – более чем достаточный набор.

В целом руль произвел очень приятное впечатление – это достойная замена старой линейки Force Feedback Racing Wheel и серьезный конкурент Logitech MOMO Racing.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный руль среднего класса

ЗА	ПРОТИВ
Копия настоящего руля ENZO Ferrari; поддержка Force Feedback; удобное рулевое колесо	Особых недостатков нет



Gainward CoolFX PowerPack! Ultra/1800 XP

Цена – $950

Продукт предоставлен компанией IT-Link: тел. (044) 238-2935

Чип
GeForce FX 5950 Ultra

Память
256 MB DDR с временем выборки 2 нс

Видеовход/выход
Есть/есть

Комплектация
Система водяного охлаждения Innovatek, набор соединительных кабелей, переходников, диски с программным обеспечением и играми

Кроме представленного на соседних страницах ASUS V9980 Ultra, до Украины добралась еще одна видеокарта на самом мощном сегодня чипе NVidia – GeForce FX 5950 Ultra.

Видеокарты серии Gainward CoolFX резко выделяются даже среди продуктов верхнего ценового диапазона – они комплектуются системой водяного охлаждения от известного немецкого производителя Innovatek. На лицевой стороне карты вместо привычного кулера установлен массивный алюминиевый теплообменник оригинальной конструкции, закрывающий и графическое ядро, и чипы памяти. В коробке огромных размеров, кроме стандартной комплектации видеокарты (набор кабелей, программное обеспечение и пр.), обнаруживаются: помпа для воды Eheim, расширительный бачок, большой алюминиевый радиатор с 120-миллиметровым вентилятором, шланги, специальная жидкость и другие аксессуары системы водяного охлаждения.

Сборка и установка не создают никаких проблем, разве что размер радиатора заставит повозиться с поиском подходящего места для него внутри корпуса.

Мощность системы охлаждения даже избыточна для видеокарты, поэтому, докупив необходимые теплообменники, можно добавить водяное охлаждение процессора и/или северного моста.

Производительность в стандартном режиме идентична другим GeForce FX 5950 Ultra, а активировав через фирменную утилиту «форсированный» режим Golden Sample, пользователь получает в качестве штатных частоты 550/1050 MHz (ядро/память). Таким образом, кроме тишины, данный продукт предлагает пользователям и высочайшее быстродействие.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Исключительно имиджевый продукт с высокой производительностью и ценой

ЗА	ПРОТИВ
Система водяного охлаждения; режим Golden Sample с повышенными частотами	Высокая цена; большие габариты системы в собранном виде





Dell Axim X3

Цена – $280

Продукт предоставлен компанией «Квазар-Микро»: тел. (044) 239-9999

Операционная система
MS Windows Mobile 2003

Габариты и масса
122×77×15 мм, 140 г

Процессор
Intel PXA263, 300 MHz

Экран
3,5", 240×320, 65 535 цветов, TFT

Карты расширения
SD/MMC

Интерфейсы
IrDA, USB

Встроенная память
32 MB RAM, 32 MB ROM



Новый КПК Dell демонстрирует принципиально иной подход разработчиков, чем тот, который был применен в знаменитом первенце компании – модели Axim X5. Объединяет эти два устройства, пожалуй, только демократичная цена, но, в отличие от X5, X3 – не мощный «рабочий» аппарат с «мужским» дизайном, а бюджетное устройство с более привычным для своего класса набором возможностей.

Компактность и легкость, свойственные Axim X3, уже не являются чем-то необычным в стане бюджетных КПК. А вот дизайн устройства особенный: из-за не совсем стандартной конструкции с «накладными» лицевой и тыльной панелями корпус имеет сложный профиль, к которому предстоит привыкнуть. Состав управляющих элементов несколько изменен: кнопка включения диктофона перенесена на лицевую поверхность, еще одна дополнительная клавиша по умолчанию служит для запуска Windows Media Player. Боковое колесико-скроллер в этой модели расположено чуть ниже, чем это требуется для удобной работы.

300-мегагерцевый процессор Axim X3 обеспечивает примерно такую же производительность, как чипы Samsung S3C2410 266 MHz, устанавливаемые в популярные ныне бюджетные КПК HP iPAQ h1930. Зато процессор от Intel не в пример экономичнее, читать электронные книги и выполнять аналогичные простые задачи на X3 можно в общей сложности не менее 6 часов. А вот ограничение объема ОЗУ до 32 MB – не слишком удачный на сегодня шаг, так как даже в более доступных моделях обычно имеется 64 MB.

В общем, Dell Axim X3, в отличие от своего предшественника, на первый взгляд кажется более заурядным, но имеет несколько весьма полезных особенностей, могущих послужить причиной для выбора именно этой модели.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Симпатичный бюджетный КПК с большим временем работы от батарей, но не очень быстрый и с малым объемом памяти

ЗА	ПРОТИВ
Компактность; невысокая цена; продолжительная работа от батарей	Малый объем ОЗУ; неудобно расположенный скроллер

ASUS V9980 Ultra

Цена – $500

Продукт предоставлен компанией MTI: тел. (044) 458-3434

Чип
GeForce FX 5950 Ultra

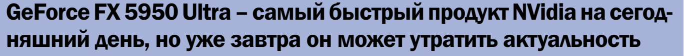
Память
256 MB DDR с временем выборки 2 нс

Видеовход/видеовыход
Есть/есть

Комплектация
Набор соединительных кабелей, переходников, Black Hawk Down, Battle Engine Aquila, Gun Metal, ASUS DVDXP, CyberLink Power Director Pro



В конце прошлого года NVidia представила усовершенствованную версию своего топового графического чипа – GeForce FX 5950 Ultra. Он стал новым флагманом графических решений от NVidia, однако уже само его название говорит лишь о незначительной модернизации ядра. Фактически основным отличием являются более высокие тактовые частоты: графический чип получил дополнительные 25 MHz («поднялся» с 450 до 475 MHz), память ускорилась с 850 до 950 MHz. Один из первых продуктов на базе GeForce FX 5950 Ultra, представленных на нашем рынке, – видеокарта ASUS V9980 Ultra. Внешне она немного отличается от предыдущей топовой модели ASUS V9950 Ultra – здесь используется уже проверенная система охлаждения с массивным медным радиатором для ядра и половины чипов памяти. В центре радиатора установлены два достаточно тихих вентилятора, их крыльчатка светится в ультрафиолете, что придется по душе эстетам. Разгонный потенциал оказался значительно выше того, что мы наблюдали у большинства GeForce FX 5900 Ultra: 550/1050 MHz (для ядра/памяти) – это впечатляет! Судя по всему, инженеры NVidia действительно доработали ядро, а не просто повысили тактовые частоты. Использование памяти со временем выборки 2 нс вместо 2,2 нс подняло частотную планку второго «разгоняемого» компонента видеокарты. Что же касается производительности в стандартном режиме – GeForce FX 5950 Ultra, конечно же, быстрее GeForce FX 5900 Ultra, но не настолько, чтобы переплачивать за него более $50. А в свете скорого выхода нового поколения графических процессоров NVidia мы бы не спешили сейчас с покупкой подобных сверхдорогих видеокарт.



ВЕРДИКТ ★★★★★

GeForce FX 5950 Ultra – самый быстрый продукт NVidia на сегодняшний день, но уже завтра он может утратить актуальность

ЗА	ПРОТИВ
Отличный разгонный потенциал; мощное охлаждение; богатая комплектация	Высокая цена; небольшой прирост скорости относительно GeForce FX 5900 Ultra

Siemens C62

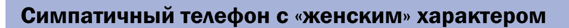


По номеру этой модели можно изначально предположить, что она практически идентична Siemens C60, но на деле это не так, поскольку C62 содержит ряд важных усовершенствований. Аппарат имеет несменный корпус, но он гораздо компактнее телефонов 60-й серии, а дизайн в новом, нетипичном для недорогих Siemens ключе добавляет ему шарма. В общем, C62 производит впечатление «женского» телефона, и большинство представительниц прекрасного пола относятся к нему благосклонно.

Приятной неожиданностью оказывается качественный экран – четкий, контрастный и незернистый. Функциональность C62 расширилась по сравнению с C60: наконец-то появился полноценный календарь, поле для записи адреса в телефонной книге, диктофон и несколько других функций. Возможности доустанавливать Java-игры мы не обнаружили, однако для большинства женщин это некритично. В общем, перед нами – симпатичный дамский телефончик с достаточной функциональностью и разумной ценой.

Цена – $150

Продукт предоставлен
компанией Siemens,
www.my-siemens.com





ВЕРДИКТ ★★★★★

Симпатичный телефон с «женским» характером

Teac S1902D



Цена – $769

Продукт предоставлен
«Ценитех»:
тел. (0377) 97-3000

Это первый ЖК-монитор под торговой маркой Teac, попавший в нашу редакцию. Для девятнадцатидюймового экрана с такой демократичной ценой дисплей оказался весьма и весьма качественно выполненным. Во-первых, нам понравилась прекрасная цветопередача: для просмотра фотографий S1902D подходит как нельзя лучше. Мягкие градиенты, естественные оттенки и полное отсутствие погрешностей по углам экрана – для домашнего потребителя этого хватит с лихвой.

Просмотр фильмов также не представил особой сложности – несмотря на не самое быстрое время реакции (25 мс), даже динамичные сцены в боевиках не пострадали. Впрочем, для активных компьютерных игр монитор не слишком подходит: во-первых, разрешение 1280×1024 потребует очень хорошей видеокарты, а во-вторых, в демо Unreal Tournament 2004 все же наблюдалось некоторое размытие изображения при движении. С другой стороны, поклонники стратегий и квестов останутся довольны – с этими жанрами у S1902D нет никаких проблем.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отлично подходит для просмотра фото и видео











HP LaserJet 1010

Цена – $180

Продукт предоставлен
компанией
Hewlett-Packard:
тел. (044) 490-6120

Заявленная скорость печати
12 с./мин

Максимальное разрешение
600 dpi

Интерфейс
USB

Максимальная нагрузка в месяц
7000 листов

Поддерживаемые системы команд
GDI

Габариты
370×230×208 мм

До сих пор лазерные принтеры Hewlett-Packard можно было похвалить за отличное качество работы, впечатляющие характеристики, надежность... да много за что, но, увы, только не за «домашний» дизайн. Даже те модели, которые были предназначены для личного использования, из-за строгого и «официального» внешнего вида смотрелись, скорее, гостями из офиса, чем «друзьями» домашнего ПК.

Но отныне все стало иначе, и чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть на фото. LaserJet 1010 в закрытом состоянии весьма компактен – для этого, похоже, производителю пришлось в очередной раз пересмотреть механизм подачи бумаги. Кроме того, новая цветовая гамма более нейтральна и универсальна. Входной лоток остался снизу, но теперь он без бумаги просто складывается и закрывается, дополнительно уменьшая габариты принтера. Выходной лоток размещен сверху, таким образом, угол изгиба бумаги при проходе через механизм составляет более 90°, что накладывает определенные ограничения на ее максимальную плотность.

HP LaserJet 1010 является достаточно типичным представителем персональных лазерных принтеров «класса 600 dpi», скорость печати в нем достигает 12 с./мин, а выход первой страницы происходит через 8 с после выдачи команды на печать. Растеризация изображения осуществляется программно, задействуя центральный процессор ПК, к которому подключено устройство. Данный подход позволяет максимально сэкономить при разработке и производстве принтера, при этом для конечного пользователя, а именно на него ориентирована данная модель, это в большинстве случаев не принципиально – если не считать более низкой стоимости. А что еще нужно для дома?

ВЕРДИКТ ★★★★★

Недорогой лазерный принтер для дома от производителя, известного надежностью своих продуктов, с кардинально улучшенным дизайном

ЗА	ПРОТИВ
Привлекательный дизайн; компактность; низкая цена; неплохая производительность	Нет

Panasonic G50

Цена – $220

Продукт предоставлен
компанией
MTI: тел. (044) 458-3434

Стандарт
GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS

Габариты и масса
80×43×18 мм, 74 г

Экран
128×96 точек, 4096 цветов, STN

Адресная книга
250 записей, по 3 номера на имя

Работа с сообщениями
SMS

Голосовые функции
Нет

Сигналы вызова
40-голосная полифония, вибровызов

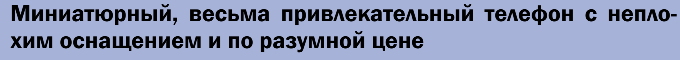
Программное расширение
Нет

«Самые маленькие» мобильные телефоны составляют в какой-то степени автономный класс сотовых терминалов. Такой аппарат в принципе не может быть особо удобным или функциональным, поэтому обычно миниатюрные модели не вписываются в рамки стандартного имиджевого или бизнес-класса. Соответственно они не очень дорогие. Такова и модель Panasonic G50, которая представляет собой дальнейшее усовершенствование хорошо известного GD55. В отличие от него новинка оснащена актуальным сегодня цветным экраном (хоть и всего лишь 4096-цветным STN) и 40-голосным полифоническим звонком.

Практически у всех G50 вызывает восхищение своей миниатюрностью и изяществом, особенно хороши синий и красный цветовые варианты. Крошечная клавиатура, как и ожидалось, неудобна, она совершенно не годится для быстрого набора, а тем более для активного ввода SMS. Но такие телефоны покупаются для других задач. Поднять архив последних вызовов и позвонить по нужному номеру или неспешно набрать цифры на клавиатуре можно без особых затруднений, а этого для любителей мини-телефонов вполне достаточно. Все необходимые для обслуживания голосовой связи программные утилиты, в частности расширенная адресная книга, в телефоне есть, а большего, наверное, и не требуется.

Внешняя антенна несколько портит дизайн, но обеспечивает отличное для такой малютки качество связи. Время автономной работы также больше, чем мы ожидали, – до 4 суток. Можно было бы назвать G50 типично женским телефоном (дамы к нему особенно благосклонны), если не знать, что мини-телефоны популярны и среди мужчин.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Миниатюрный, весьма привлекательный телефон с неплохим оснащением и по разумной цене

ЗА	ПРОТИВ
Компактный размер; стильный дизайн; качественная и громкая полифония	Учитывая назначение – нет

Creative SBS 2.1 350

Цена – 149,99 грн

Продукт предоставлен Восточноевропейским представительством Creative Labs: ua.europe.creative.com



Если верить статистике, то 150–200 грн – это как раз та сумма, которую счастливый обладатель нового ПК согласен выделить на его «озвучивание». Наибольший ассортимент акустических систем по такой цене предлагают обычно неизвестные либо малоизвестные бренды, поскольку именитым компаниям производить столь дешевые продукты чаще всего просто невыгодно. Но компания Creative, чье имя, надо полагать, достаточно хорошо известно нашим читателям, решила дополнить свою линейку акустических систем продуктом самого начального уровня: комплект SBS 2.1 350 предлагается по рекордно низкой для Creative цене!

Звучание АС вполне адекватно ее стоимости. К сожалению, конструкторы не предусмотрели раздельной регулировки уровней громкости колонок и сабвуфера, поэтому рекомендуем использовать эквалайзер вашего любимого MP3-проигрывателя.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Очень доступный комплект акустики, но качество звучания оставляет желать лучшего

Nokia 3660

Цена – $400

Продукт предоставлен компанией Nokia: тел. (044) 490-3723



Nokia сделала легкий «фейс-лифтинг» своей молодежной модели смартфона Nokia 3650, снабдив ее более удобной клавиатурой и улучшенным экраном, а заодно и изменив индекс на 3660. Предполагается, что новинка придется впору молодежи, которая больше, чем старшее поколение, любит высокотехнологичные игрушки. Будучи полнофункциональным смартфоном на платформе Nokia Series 60, новинка не только реализует все ее возможности, но и позволяет устанавливать дополнительные программы, ассортимент которых на сегодня уже достаточно велик.

Nokia 3660 представляет собой оптимальный выбор по соотношению цены и оснащенности. Однако необычный дизайн ограничивает круг покупателей только молодежной аудиторией, а в нашей стране не так много родителей, готовых выложить за телефон для своего чада около $400.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Крупный, но достаточно удобный в пользовании «молодежный» смартфон



Minolta Dimage G500

Цена – $430

Продукт предоставлен
компанией «Стереосвит»: тел. (044) 252-6365

Матрица
CCD, 1/1,76"

Млн. пикселов
Всего/эффективных 5,36/5,00

Максимальный размер кадра
2592×1944 пиксела

Zoom
Оптический/цифровой x3/x3

Минимальная дистанция фокусировки
Обычный/макрорежим 0,5/0,06 м

Светочувствительность матрицы (экв. ISO)
Авто, 50, 100, 200, 400

LCD-монитор
1,5", 117 тыс. пикселов

Габариты (Ш×В×Г)
94×56×29,5 мм

Масса (без аккумулятора и карты памяти)
200 г

Легкое чувство дежа-вю, возникающее при первом взгляде на G500, объясняется довольно легко: перед нами по сути обновленная и улучшенная версия Konica Digital Revio KD-500Z, которая перешла в линейку Minolta после слияния двух компаний.

Устройство заключено в компактный металлический корпус. Объектив, вспышка и глазок видоискателя закрываются шторкой, одновременно служащей для включения аппарата. Впечатляет необычайно быстрая подготовка к работе: чуть более секунды – и объектив, стремительно выехав из корпуса под мелодичный аккомпанемент звуковой заставки и эффектную иллюминацию лампы подсветки автофокуса, уже «нацелен» на объект.

Питается аппарат от фирменного ионолитиевого аккумулятора, пополняющего запасы энергии посредством входящего в комплект зарядного устройства. TFT-монитор имеет размер 1,5 дюйма, защищен прозрачным пластиком и обладает возможностью подстройки яркости как в целом, так и отдельно по трем цветовым каналам RGB.

Модель оснащена вариообъективом Hexanon, обеспечивающим 3-кратное масштабирование изображения. В функциональном плане устройство позволяет довольно многое. Во-первых, помимо автоматического режима, пользователю доступны несколько программ съемки. Во-вторых, камера дает возможность фотографу самостоятельно устанавливать значения выдержки и диафрагмы. В-третьих, можно варьировать такие настройки, как светочувствительность, баланс белого, а также управлять работой вспышки. И наконец, в-четвертых, легко регулировать контрастность, насыщенность и резкость изображения.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошая компакт-камера с удачным оформлением и отличным качеством изображения

ЗА	ПРОТИВ
Всепогодный дизайн; поддержка SD/MMC и Memory Stick; обилие ручных настроек	Два значения диафрагмы; некоторые детали корпуса не металлические, легко царапающиеся

Creative Professional E-MU 1820

Цена – $399

Продукт предоставлен
Восточноевропейским представительством Creative Labs: ua.europe.creative.com

Интерфейс
PCI + выносной модуль

Частоты сэмплирования
44,1; 48; 96; 192 kHz

Разрядность сигнала
16, 24 бит

Синхронизация
Внутренняя, внешняя (ADAT либо S/PDIF)

Цифровые интерфейсы
S/PDIF или AES/EBU (переключаемый), ADAT

Аналоговые входы
два микрофонных/инструментальных TFPro-предусилителя, три балансные линейные стереопары

Аналоговые выходы
Выход для наушников (16–600 Ом) с регулировкой уровня, 4 балансные линейные стереопары, 4 стереовыхода 3,5 мм

Компания Creative представила новый бренд – Creative Professional, и первое устройство под этой торговой маркой – профессиональную звуковую плату Creative Professional E-MU 1820. Продукты такого класса в области аудио – нечастые гости у нас, и тем более приятно, когда подобные новинки появляются практически непосредственно после их анонса.

Собственно, E-MU 1820 состоит из PCI-платы и выносного rack-модуля, соединяемых между собой достаточно тонким кабелем с удобными и надежными креплениями. Сам внешний блок внушает уважение уже просто своим видом, предоставляя разъемы и интерфейсы на все случаи жизни. Сердцем системы является ПО E-MU PatchMix DSP – реконфигурируемый виртуальный микшер/панель управления платы с практически неисчерпаемыми возможностями обработки и адресации сигнала. Внешний вид программы напоминает «навороченный» цифровой микшер, а логика ее функционирования должна быть понятна всем, у кого есть опыт работы с подобными устройствами. Вместе с тем из-за обилия функций платы, для того чтобы хорошенько освоиться с PatchMix DSP, придется затратить некоторое время – по нашим оценкам, не меньше недели.

Устройство показало себя достаточно устойчивым и надежным. Не понравилась лишь цветовая гамма интерфейса, из-за которой иногда затруднительно разглядеть его элементы. Качество записи и воспроизведения, по тестам RightMark AudioAnalyzer, вполне на высоте, особенно радует низкий уровень гармонических и интермодуляционных искажений. Остается только пожелать Creative удачи на профессиональном рынке, памятуя о том, что на нем конкуренция обычно гораздо жестче, а стандарты качества – намного выше, чем на «привычном и обжитом» мультимедийном.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Интересное решение для небольших студий, но больше подходит для работы в режимах 16-bit/44,1 kHz и 16-bit/48 kHz

ЗА	ПРОТИВ
Качественные AD/DA-преобразователи; наличие микрофонных предусилителей; богатые возможности подключения	В режиме 24-bit/96 kHz становятся недоступными эффекты; сокращается количество входов/выходов и отсутствует поддержка WDM/DirectSound

О роботах-андроидах наверняка слышали все наши читатели. Однако о новейшей разработке двух известных японских компаний – корпорации Ecchi Computer Electronic и медиахолдинга Pantsu-Pantsu Entertainment – персональном компьютере, внешне абсолютно не отличимом от обычного человека, полагаем, известно немногим. На данный момент он существует лишь в виде опытных образцов, но уже к концу года пасоконы (так с легкой японской руки стали называть этот тип ПК – на самом деле это ни что иное, как сокращение от personal computer, произнесенное на японский манер) обещают запустить в производство. Цена на первых порах, естественно, будет «кусаться», однако со временем пасоконы наверняка пойдут в массы.

Концепт-пасокон

1 Центральный процессор на органической основе с тактовой частотой 52,4 GHz с размещенной на одном с ним кристалле оперативной памятью динамически изменяемого объема. Процессор работает на нечеткой логике, в результате чего пасокон тяготеет к нестандартным решениям и парадоксальным утверждениям.

2 Устройство синтеза речи. В обычном режиме работы позволяет воспроизводить звуковые сигналы в диапазоне 120 Гц – 10 кГц. В случае возникновения внештатных ситуаций и неадекватных действий пользователя частотный диапазон смещается в область ультразвука.

3 Манипулятор в виде парного трэкбола. Используется для манипулирования взглядами мужчин, отслеживающих каждое их движение. Кроме того, данные манипуляторы могут применяться в динамических трехмерных играх. Вниманию родителей: в BIOS имеется опция, позволяющая установить пароль на использование этих манипуляторов.

4 Уникальный корпус телесной расцветки, выполненный в слим-дизайне. От моделей формата ATX отличается буквально всем, но в первую очередь – изяществом очертаний и плавностью линий. Прекрасно вписывается в любой интерьер. Моддингу не поддается, однако есть возможность использования сменных скинов (на фото: минималистский бинарный скин голубого цвета с улучшенными аэродинамическими характеристиками).

5 Кнопка включения. Внимание! Детям до 16 лет пасокон должны включать их родители! Заметим тут же, что, несмотря на длительные поиски силами всех сотрудников редакции, кнопку выключения найти так и не удалось. Кроме спящего режима, включающегося автоматически, других вариантов снижения энергопотребления пасокона, судя по всему, нет.

6 Оригинальное и очень элегантное решение, позволившее разработчику сделать устройство мобильным (крейсерская скорость, согласно заявленным характеристикам – около 5 км/ч). Первоначальные опасения насчет неустойчивости конструкции из-за использования всего двух опорных точек оказались напрасными – пасокон твердо стоит на ногах.



а) Разъем для подключения к телефонной сети, позволяющий использовать пасокон в качестве секретаря (автоответчик встроен), а также выходить с его помощью в Internet. Внимание – возможны системные сбои, в результате которых пасокон займет телефонную линию и будет звонить по всем находящимся в адресной книге номерам.

Фото: Виталий Губин, модель: Ольга Перстнева (L-MODELS)
визаж: Людмила Цехмейстер



6) Устройство визуального ввода информации, основными элементами которого являются вариообъектив Reika с двадцатикратным оптическим зумом и матрица с переменным разрешением. Преимущество этого подхода – выборочная детализация в зависимости от обстоятельств. Жаль только, управление этим процессом выполняется автоматически.


WORK (D)
Compact Disc
Add or
Remov...
ICQ
Домашний ПК
start
BenQ

LCD для игр: выбираем быстрейших

Тарас Олейник, Максим Потапов, Роман Payхалис

Мы мечтаем об LCD-мониторе, имеющем правильную цветопередачу, широкие углы обзора и минимальное время отклика. Но идеальный дисплей пока что не изобретен, потому выбирать конкретную модель мы будем исходя из тех задач, для которых она должна использоваться. В этот раз мы рассмотрим LCD-мониторы с временем отклика 12 или 16 мс и оценим их с точки зрения пользователей, для кого быстродействие значит все – фанатов компьютерных игр.

Использование большого LCD-монитора для игр может оказаться дорогим удовольствием. И дело не только в том, что стоимость 17-дюймовых моделей выше 15-дюймовых – для них еще требуется более мощная, а значит, более дорогостоящая видеокарта. Стандартный режим 17-дюймовых панелей – 1280×1024, и если задать любой другой (например, 1024×768 или 800×600), картинка теряет четкость и смотреть на нее будет неприятно. Режим 1280×1024 – серьезный вызов даже для самых мощных 3D-акселераторов, когда игра в полной мере реализует современные графические технологии. Поэтому экономным пользователям стоит обратить внимание на 15-дюймовые модели, рассчитанные на более щадящий (для видеокарты) режим 1024×768.

С другой стороны, для всех задач, кроме игр, чем больше в ЖК-дисплее «дюймов» – тем лучше. Да и выбор игровых 17-дюймовых моделей гораздо обширнее, как это видно из состава участников нашего тестирования.

В чем заключаются главные требования игроков к ЖК-дисплеям? Как и в случае с центральным процессором и видеокартой, прежде всего их интересует быстродействие. Другой фактор, влияющий на выбор «игрового» дисплея, – легкость настройки монитора. Пользователь должен прилагать минимум усилий для установки параметров изображения. И здесь очень кстати приходятся функции *MagicBright*, *LightView* и т. п., дающие возможность это сделать одним-двумя нажатиями кнопки. Важно также наличие цифрового входа DVI. Такой интерфейс позволяет избежать многих проблем, присущих обычному аналоговому входу, главная из которых заключается в том, что видеокарта и LCD-монитор могут попросту «не сработаться», и добиться идеальной четкости не удастся.





AOC LM729



Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк
Качество в фото	★★★★★	69,4/211
Оснащенность	★★★★★	

Цена – $480

Продукт предоставлен компанией «Квазар-Микро»: тел. (044) 239-9999

Диагональ
17"

Разрешение матрицы
1280×1024 точки

Время реакции
16 мс

Входы сигналов
VGA, DVI

DVI-кабель в комплекте
Есть

Степени свободы подставки
Наклон, портретная ориентация, поворот в сторону, регулировка высоты

Новый AOC, в отличие от своих предшественников, представляет собой модель с функциональными возможностями, соответствующими устройствам более высокого класса, но цена его осталась по-прежнему демократичной. LM729 практически полностью повторяет конструкцию одного из фаворитов прошлого тестирования – ViewSonic VP171. Схожи возможности подставки, допускающей вращение матрицы вокруг вертикальной и горизонтальной осей, регулировку высоты, а также конфигурация входов, включающая DVI.

AOC LM729 очень быстр. В играх он демонстрирует, в принципе, такое же изображение, как и лидеры тестирования. Углубленное исследование выявило незначительную «асимметрию» скоростных показателей (гашение происходит быстрее, чем зажигание), из-за чего возможны более сильные искажения в специфических задачах (например, прокрутке текста) и отдельных игровых сценах.

Слабое место AOC LM729 – работа с фотографиями. Наши претензии касаются неравномерности подсветки (на экране заметны горизонтальные «полосы») и некоторой блеклости оттенков. В общем, для игр этот монитор подходит хорошо, соотношение цены и оснащенности подкупает, но нельзя забывать, что он недостаточно универсален.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отлично оснащенный и быстрый монитор, несколько отстающий в статике, но в нашем случае это не столь важно

BenQ FP757

Цена – $495

Продукт предоставлен компанией «Навигатор»: тел. (044) 241-9494

Диагональ
17"

Разрешение матрицы
1280×1024 точки

Время реакции
16 мс

Входы сигналов
VGA

DVI-кабель в комплекте
Нет

Степени свободы подставки
Наклон



Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк
Качество в фото	★★★★★	9,8/173
Оснащенность	★★★★★	

16-миллисекундная технология у BenQ уже отлично отработана: модель FP757 принадлежит ко второму поколению устройств этой марки с таким быстродействием. Как и положено мониторам бюджетного класса, оснащен FP757 весьма скромно – ни входа DVI, ни функциональной подставки в нем нет. Управление просто и понятно, хотя кнопки немного жестковаты.

В работе монитор от BenQ хорош. Он отлично справляется с динамичными изображениями в играх, показывая четкую картинку практически без искажений. Высокие скоростные показатели сочетаются с отличным, как для бюджетного класса, качеством картинки: грамотно спроектированная система ламп обеспечивает равномерную светимость экрана, цветопередача на фотографиях также естественная, а гладкие градиентные заливки свидетельствуют о правильной работе дизеринга.

В общем, FP757 – типичный представитель своей марки в ее бюджетном и среднем классе. Это продукт с привлекательной ценой, которому хорошее, стабильное качество обеспечивает преимущество перед аналогичного уровня конкурентами. Как обычно, эта модель – лучшая среди недорогих 17-дюймовых мониторов с быстрыми матрицами.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Монитор превосходен как в статике, так и в динамике; да и недорог, однако вход DVI был бы здесь нелишним

BenQ FP767-12



Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк
Качество в фото	★★★★★	9,8/173
Оснащенность	★★★★★	

Цена – $575

Продукт предоставлен компанией «Навигатор»: тел. (044) 241-9494

Диагональ
17"

Разрешение матрицы
1280×1024 точки

Время реакции
12 мс

Входы сигналов
VGA

DVI-кабель в комплекте
Нет

Степени свободы подставки
Наклон

Первая игра, в которую мы сыграли на BenQ FP767-12 еще до его включения, называлась «Найди 10 отличий от FP757». Мы обнаружили другой цвет корпуса, а также надпись на лицевой панели, соответствующую марке этого устройства. Собственно, это все. Но «начинка» у FP767-12 совсем не та, что у младшей модели.

BenQ FP767-12 – один из первых попавших в нашу редакцию мониторов с матрицей, время отклика которой составляет 12 мс. Теоретически он должен отображать быстро меняющуюся картинку еще четче, чем FP757 с его 16 мс. На практике оказалось, что разница заметна лишь в специальных тестовых программах, да и то при очень тщательном рассмотрении. В играх же никаких существенных отличий мы не увидели – матрица функционирует быстро, но не уходит в отрыв от конкурентов.

FP767-12 свойственны некоторые проблемы при работе со статической картинкой – это «зажатая» цветовая гамма и цветовые аномалии в градиентах серого. Но беда не в том. Ускорение реакции матрицы на 4 мс по сравнению с младшим собратом будет стоить покупателю почти $100. В результате FP767-12 попадает в ценовой диапазон, в котором правят бал классные мониторы, оснащенные DVI, а его-то у монитора BenQ как раз нет.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Монитор неплох для геймеров, но из-за отсутствия DVI получается, что он «играет» не в своем ценовом классе

Новая серия LG стала «открытием» нашего теста, так как об этих мониторах до сих пор ничего не было известно. Надо сказать, открытие получилось приятным: конструкция устройств очень хороша. Они имеют удобную подставку с регулировкой высоты, крышку, закрывающую разъемы и легко отодвигающуюся (странно, но до сих пор такие декоративные накладки делались на редкость неподатливыми, их приходилось буквально отдирать). В сериях B и P устанавливается вход DVI. Все это характерно и для младшего представителя семейства с диагональю 15". Другие модели аналогичного размера имеют более скромное оснащение.

Скорость реакции дисплея весьма хороша, если учесть, что ее общий уровень у 15-дюймовых устройств чуть ниже, чем у 17-дюймовых. Приятной оказалась и работа с фотографиями, несмотря на минимальную неравномерность подсветки экрана и не идеальную, хотя и вполне приличную, работу дизеринга. Обращают на себя внимание большие углы обзора и глубокий черный цвет без засветок. В итоге L1530B отлично подходит для тех случаев, когда предполагается играть в разрешении 1024×768 (и тем самым отказаться от покупки дорогой видеокарты), а также хочется получить максимально оснащенную модель за минимальную цену.

LG Flatron L1530B



Цена – $420

Продукт предоставлен
LG Electronics:
тел. (044) 201-4350

Диагональ
15"
Разрешение матрицы
1024×768 точек
Время реакции
16 мс
Входы сигналов
VGA, DVI
DVI-кабель в комплекте
Есть
Степени свободы подставки
Наклон, регулировка высоты

Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк: 11,8/193,8
Качество в фото	★★★★★	
Оснащенность	★★★★★	

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный 15" монитор с богатым оснащением и разумной ценой – лучший выбор для экономного геймера

LG Flatron L1720B



Цена – $530

Продукт предоставлен
LG Electronics:
тел. (044) 201-4350

Диагональ
17"
Разрешение матрицы
1280×1024 точки
Время реакции
16 мс
Входы сигналов
VGA
DVI-кабель в комплекте
Нет
Степени свободы подставки
Наклон

Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк: 2/193,6
Качество в фото	★★★★★	
Оснащенность	★★★★☆	

Серия мониторов Flatron с индексом 20 принадлежит к линейке Artistic, выделяющейся стильным дизайном – лишь немногие современные ЖК-устройства могут поспорить с творением LG. Но именно в необычном дизайне кроется один из замеченных нами недостатков. Синий кольцевой индикатор питания достаточно яркий и отвлекает на себя внимание в большей степени, чем стоило бы. Есть даже люди, готовые сразу же после установки монитора заклеивать эту «стильную модную фишку» чем-нибудь вроде изоленты, дабы не мозолила глаза.

С играми L1720B справляется отлично, динамичная картинка имеет максимально возможный уровень четкости. В статике этой модели присущи и преимущества, и недостатки. К первым относятся правильная цветопередача, широкий охват оттенков, отличная проработка деталей на фотографиях, а ко вторым – сравнительно высокая светимость при отображении черного цвета и градиентные заливки, как будто выполненные мелкими карандашными штрихами.

L1720B достаточно скромно оснащен: он не имеет ни возможностей регулировки положения экрана, ни входа DVI. А цена устройства почти соответствует стоимости DVI-моделей, что обосновывается его дизайном.

ВЕРДИКТ ★★★★☆



Фаворит прошлого тестирования хорош, но за ту же цену появились лучше оснащенные и более качественные модели

Глоссарий

DVI (Digital Video Interface) – интерфейс для подключения монитора к ПК, через который передается цифровой сигнал (в отличие от аналогового в VGA). За счет этого повышается четкость изображения, отпадает необходимость в ряде настроек. Применяется, в основном, в LCD, хотя есть единичные модели ЭЛТ-мониторов с этим интерфейсом.

LCD (Liquid Crystal Display) – общее обозначение жидкокристаллического (ЖК) дисплея.

MVA (Multidomain Vertical Alignment) – тип ЖК-дисплея, в котором молекулы жидких кристаллов при выключенном напряжении выстроены вертикально относительно поляризационного фильтра. Сама матрица имеет доменную микроструктуру, что позволяет компенсировать изначальный недостаток этого типа матриц – изменение оттенков в зависимости от угла обзора. Достоинствами таких матриц являются высокая точность цветопередачи, глубокий черный цвет, время реакции порядка 25 мс, недостатками – сложность изготовления и дороговизна.

PVA (Patterned Vertical Alignment) – тип ЖК-матрицы, работающей по принципу, аналогичному MVA, с небольшими отличиями. Технология разработана компанией Samsung. Дисплеи этого типа характеризуются высокой точностью цветопередачи, широкими углами обзора, на которых картинка практически не искажается. Яркость и насыщенность хотя и на достаточном уровне, но немного ниже, чем в MVA. Минимальное время отклика составляет 25–30 мс.

TFT (Thin Film Transistor) – общее обозначение всех типов ЖК-дисплеев, в которых для управления светимостью пикселов используется матрица тонкопленочных транзисторов. В настоящее время все LCD, применяемые в настольных мониторах, выполнены по технологии TFT.

TN+Film (Twisted Nematic + Film) – тип ЖК-матрицы, где для управления световым потоком используются жидкие кристаллы, в свободном состоянии имеющие спиралевидную структуру. Поверх такого ЖК-экрана накладывается слой (пленка), улучшающий угол обзора, который, тем не менее, меньше, чем у других типов матриц, кроме того, с его увеличением картинка искажается. Черный цвет на таких экранах не может быть идеальным. Достоинством технологии TN+Film, кроме дешевизны, является малое время реакции, на сегодня оно достигает 16 мс в наиболее распространенных моделях и 12 мс – в новейших разработках.

Время отклика (реакции) – отрезок времени, проходящий от момента выдачи команды на смену цвета ячейки ЖК-монитора до того, как соответствующий пиксел приобретет указанный цвет. Различают *время зажигания*, измеряемое при изменении цвета точки с черного на белый, *время гашения* – соответственно для изменения цвета с белого на черный, *полное время отклика*, являющееся арифметической суммой двух предыдущих величин, а также *время переключения* между двумя заданными цветами, которое зависит от исходного и конечного оттенков и может существенно отличаться от заявленного полного времени отклика.

Дизеринг (dithering) – алгоритм имитации оттенков, которые присутствуют в изображении, но недоступны для матрицы. Дело в том, что далеко не все ЖК-дисплеи действительно отображают заявленные 16,7 млн цветов – в большинстве случаев реально их число меньше, а взамен недостающих алгоритм подбирает наиболее близкий с учетом того, чтобы различия в картинке были незаметны для пользователя. От реализации этого алгоритма зависит качество отображения фотографий конкретных моделей мониторов.

LG Flatron L1720P



Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк 17,8/231,6
Качество в фото	★★★★★	
Оснащенность	★★★★★	

Цена – $560

Продукт предоставлен
LG Electronics:
тел. (044) 201-4350

Диагональ
17"

Разрешение матрицы
1280×1024 точки

Время реакции
16 мс

Входы сигналов
VGA, DVI

DVI-кабель в комплекте
Есть

Степени свободы подставки
Наклон

Данная модель – усовершенствованная, по части функциональности, версия предыдущей. В L1720P присутствуют разъем DVI, которого не хватало предшественнику, а также встроенный USB-концентратор на 2 порта – типичный компонент профессиональных серий мониторов LG.

Преимущества и недостатки конструкции L1720P те же, что и у модификации B. Это стильный дисплей, но индикатор питания при работе все же захочется прикрыть, что подпортит дизайн. Простая низкая подставка может не понравиться рослым пользователям, к тому же в верхней части «нога» слишком тонка, и дисплей колеблется от случайных толчков.

По части качества изображения старшая модель также весьма схожа с младшей. Так же высоко быстродействие матрицы, хороша картинка в играх, живы и естественны оттенки на фотографиях. Но и здесь просматриваются недостатки в тональных переходах, похожие на мелкие карандашные штрихи, а при отображении черного цвета матрица равномерно засвечена, что особенно заметно на фоне черной рамки.

Данная модель оснащена лучше чем младшая, и на ее недостатки можно было бы закрыть глаза, если бы в линейке LG не появились мониторы, в которых этих проблем нет.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Стильный монитор с DVI-входом, подходящий для геймеров с хорошим вкусом, но имеющий несколько недостатков

LG Flatron L1730B

Кроме того, что 17-дюймовый представитель новой серии LG Flatron сконструирован в том же стиле, что и 15-дюймовый, он собран *на такой же подставке*, фактически разработанной под большую диагональ, отчего младший собрат кажется несколько нескладным по сравнению с идеально пропорциональной моделью 17". L1730B не просто оснащен входом DVI, но и комплектуется соответствующим кабелем, что до сих пор было большой редкостью.

Быстродействие матрицы L1730B находится на хорошем уровне, подробное исследование позволяет выявить минимальные изъяны по сравнению с другими 12–16-миллисекундными матрицами, но в играх это не ощущается, качество динамичного изображения отличное. Так же легко монитор справляется с выводом фотографий, они получаются насыщенными, с правильной цветопередачей и гладкими тональными переходами. Нужно отметить яркостные характеристики матрицы, не только высокие, но и хорошо управляемые, диапазон регулировки у этой модели один из самых больших в тесте. В итоге перед нами отлично оснащенная и качественная модель, достойный кандидат на покупку.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Монитор с быстрой и качественной матрицей, отлично оснащенный и во многих случаях оптимальный для игроков



Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк 8/248,2
Качество в фото	★★★★★	
Оснащенность	★★★★★	

Цена – $540

Продукт предоставлен
LG Electronics:
тел. (044) 201-4350

Диагональ
17"

Разрешение матрицы
1280×1024 точки

Время реакции
16 мс

Входы сигналов
VGA, DVI

DVI-кабель в комплекте
Есть

Степени свободы подставки
Наклон, регулировка высоты

LG Flatron L1730P



Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк 3,2/257,4
Качество в фото	★★★★★	
Оснащенность	★★★★★	

Цена – $555

Продукт предоставлен
LG Electronics:
тел. (044) 201-4350

Диагональ
17"

Разрешение матрицы
1280×1024 точки

Время реакции
16 мс

Входы сигналов
VGA, DVI

DVI-кабель в комплекте
Есть

Степени свободы подставки
Наклон, регулировка высоты, портретная ориентация

Старшая модель отличается от L1730B возможностью поворота матрицы в портретную ориентацию. Строго говоря, конструкция подставки общая для всех моделей 30-й серии, и узел крепления выполнен у всех одинаково: блок дисплея посажен на стальной штырь круглого сечения, вокруг которого, собственно, и вертится экран L1730P. Не исключено, что у остальных мониторов этой линейки просто механически заблокирована функция вращения, и ее можно «разлочить». Желающие заняться таким «разгоном» могут попробовать разобрать подставку, не забыв перед этим попрощаться с гарантией.

Скоростные и статические показатели матрицы точно такие же, как у модели L1730B, т. е. по этим параметрам L1730P также опережает своих соперников в тесте. Возможности настройки изображения у нее расширены: кроме стандартной для LG функции корректировки гаммы в опциях цветокалибровки, имеются еще две регулировки – ACE, позволяющая делать гамма-коррекцию в полутонах, и RCM, тонко подстраивающая баланс цветов. Обе опции помогли нам «выжать» из дисплея максимум, и в итоге он опередил L1730B по качеству в статике. В итоге L1730P продемонстрировал лучшие качество и оснащенность в нашем тесте.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Один из лучших современных мониторов для игр – качественный, быстрый и прекрасно оснащенный

Samsung SyncMaster 152X



Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк
Качество в фото	★★★★★	11,8/193,8
Оснащенность	★★★★★	

Цена – $420

Продукт предоставлен
Samsung Electronics: тел. 8-800-502-0000

Диагональ
15"

Разрешение матрицы
1024×768 точек

Время реакции
16 мс

Входы сигналов
VGA

DVI-кабель в комплекте
Нет

Степени свободы подставки
Наклон, регулировка высоты

Ультракомпактный монитор от Samsung наконец-то появился в достаточном количестве в розничной продаже. Несмотря на то что модель известна давно, возможности 152X выглядят впечатляюще даже на фоне новейших конкурентов.

В первую очередь отметим, что это самый маленький и легкий монитор 15", существующий на сегодня, а его дизайн не оставит равнодушным ни одного эстета среди приверженцев цифровых технологий. Складывающаяся подставка позволяет регулировать высоту дисплея, но не в очень широких пределах. Недостатком является отсутствие входа DVI, который есть у аналогичной 17-дюймовой модели.

Скоростные показатели матрицы 152X в норме, она работает очень быстро, разумеется, с учетом «поправки» на более низкое быстродействие всех мониторов 15" по сравнению с 17-дюймовыми. В играх монитор показал себя очень хорошо. Качество статичного изображения находится на высоком уровне, к его недостаткам отнесем некоторую неравномерность подсветки и завышенный общий уровень яркости, к преимуществам – правильную цветопередачу и грамотную проработку цветовых и светотеневых переходов. С такими показателями 152X можно рекомендовать для покупки игрокам, требовательным к дизайну монитора.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень компактный и стильный монитор демонстрирует отличное качество неподвижного и динамичного изображения

Samsung SyncMaster 172X

Из нескольких подвидов этой модели нам достался монитор с новейшей 12-миллисекундной матрицей – именно такие будут официально поставляться в Украину. Как 152X является наиболее компактным среди устройств 15", так и 172X лидирует по массо-габаритным показателям. Это маленький дисплей с узкой рамкой, которая одними воспринимается как преимущество (после включения картинка будто повисает в воздухе, как в фантастических фильмах), а другими – как недостаток (нет рамки, зрительно отделяющей изображение от фона). Складывающаяся подставка позволяет регулировать положение экрана по высоте. Старшая модель в серии X оснащена входом DVI, но соответствующего кабеля в ее комплекте нет.

В играх монитор демонстрирует все, на что способна 12-миллисекундная матрица, динамичная картинка имеет максимально возможную четкость. Преимущества относительно дисплеев 16 мс заметны только при непосредственном сравнении, но для тех, кто привык выбирать все самое быстрое, 172X – лучший кандидат на покупку. Дизеринг работает отлично, монитор удалось настроить так, что отображаются все оттенки градиента. Однако некоторая «пересвеченность» фотографий все же сохранилась. Впрочем, для игроков это неважно.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Быстрый, функциональный и привлекательный внешне монитор; одна из лучших современных моделей для игр



Цена – $600

Продукт предоставлен
Samsung Electronics: тел. 8-800-502-0000

Диагональ
17"

Разрешение матрицы
1280×1024 точки

Время реакции
12 мс

Входы сигналов
VGA, DVI

DVI-кабель в комплекте
Есть

Степени свободы подставки
Наклон, регулировка высоты

Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк
Качество в фото	★★★★★	10/222,8
Оснащенность	★★★★★	

ViewSonic VE500



Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк
Качество в фото	★★★★★	19,2/186,4
Оснащенность	★★★★★	

Цена – $395

Продукт предоставлен
компанией «Квазар-Микро»: тел. (044) 239-9999

Диагональ
15"

Разрешение матрицы
1024×768 точек

Время реакции
16 мс

Входы сигналов
VGA

DVI-кабель в комплекте
Нет

Степени свободы подставки
Наклон

Еще один участник предыдущего тестирования «скоростных» мониторов – бюджетная модель ViewSonic. В тот раз он был признан нами лучшим среди недорогих мониторов для игр, сегодня же его ощутимо потеснили.

Конструктивно VE500 несложен. Матрица в достаточно крупном обрамлении и на простой подставке смотрится несколько архаично. Если учесть, что блок питания, как и у всех ViewSonic, у нее выносной, размеры начинают казаться уже избыточными. Поначалу неудобна и система обозначений управляющих клавиш – почему вместо 1 и 2 нельзя написать *Enter* и *Exit* и, соответственно, кое-где подправить их функции в меню, нам непонятно.

Быстродействие матрицы VE500 типично для 15-дюймовых моделей, т. е. она несколько медленнее, чем те, что устанавливаются в устройствах 17". Для игр этого, в принципе, достаточно, картинка практически не уступает той, что мы видели на новейших мониторах. А вот в статике он не очень силен: цветовой охват невелик, а практически неустранимый избыток зеленого делает фотографии сероватыми, в частности, придает землистый оттенок телесным цветам. Это было бы простительно, если бы скорость и оснащенность VE500 оказались выше, но увы...



ВЕРДИКТ ★★★★★

Недорогой и достаточно быстрый дисплей, но отсутствие DVI и недостатки изображения портят картину

Новинка смотрится очень интересно, но конструкция VE510 имеет много общего с VE500, так что здесь можно говорить, в основном, о рестайлинге старой модели. Преимущество VE510 в том, что он компактнее, более узкая рамка делает монитор привлекательнее. Однако и здесь мы видим простую подставку, внешний блок питания и отсутствие DVI.

Быстродействие матрицы VE510 хорошее, оно типично для 15-дюймовых моделей, представленных в тестировании. Картинка в играх незначительно смазывается, что, впрочем, не мешает геймеру. С отображением фотографий у VE510 такие же проблемы, как у VE500 – «зажатая» гамма и слегка искаженная цветопередача, из-за которой фотографии кажутся тусклыми, блеклыми по сравнению с другими мониторами. Еще одна проблема протестированных ViewSonic, в том числе и VE510, – узкие углы обзора. Изображение желтеет, хоть и равномерно, но уже начиная с угла около 40° по горизонтали. Другими словами, дисплей потребует от игрока сидеть смирно, что в азарте боя затруднительно.

В общем, несмотря на привлекательную цену VE510, мы считаем, что лучше доплатить около $30 (что, в общем, мало по сравнению с ценой устройства) и приобрести более функциональный и подходящий продукт.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Модель неплохо справляется со статической и динамичной картинкой, но ничего выдающегося не демонстрирует

ViewSonic VE510



Цена – $395

Продукт предоставлен компанией «Квазар-Микро»: тел. (044) 239-9999

Диагональ
15"

Разрешение матрицы
1024×768 точек

Время реакции
25 мс

Входы сигналов
VGA

DVI-кабель в комплекте
Нет

Степени свободы подставки
Наклон

Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк
Качество в фото	★★★★★	19,2/186,4
Оснащенность	★★★★★	

ViewSonic VE700



Цена – $485

Продукт предоставлен компанией «Квазар-Микро»: тел. (044) 239-9999

Диагональ
17"

Разрешение матрицы
1280×1024 точки

Время реакции
16 мс

Входы сигналов
VGA

DVI-кабель в комплекте
Нет

Степени свободы подставки
Наклон

Качество в играх	★★★★★	Измеренная яркость, мин./макс., лк
Качество в фото	★★★★★	36,8/217,8
Оснащенность	★★★★★	

Еще один старый знакомый от ViewSonic – недорогой монитор с игровым «уклоном», но на этот раз с большей диагональю. Выглядит он как увеличенная копия VE500 – с такой же массивной рамкой и простой подставкой.

Качество изображения в играх, обеспечиваемое ViewSonic VE700, как нам показалось, лучше, чем у 15-дюймовой модели, впрочем, это характерно для большинства мониторов 17". Он практически не уступает самым совершенным моделям, даже подробное исследование динамических характеристик с помощью программы TFTTest не позволяет выявить существенной разницы. В статике дисплей не очень силен, в этом он не отличается от младших моделей. На его экране мы наблюдаем все ту же слегка «подрезанную» цветовую гамму, сероватый оттенок на фотографиях, кроме того, они выглядят слегка пересвеченными. Ну и традиционная претензия ко всем протестированным ViewSonic –узкие углы обзора по горизонтали, из-за которых перед монитором желательно сидеть неподвижно. Добавим к этому отсутствие DVI и получим хотя и не лишенный положительных черт, но все же не лучший монитор для игрока.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Потенциально неплохой игровой дисплей, но отсутствие DVI и узкие углы обзора снижают его привлекательность

Как мы тестировали LCD-мониторы

Первым пунктом в нашей программе, соответственно специфике тестирования, была оценка изображения в игре, для чего мониторы попарно подключались к тестовой платформе, оснащенной графической картой с двумя видеовыходами. Для исследования качества динамического изображения мы выбрали игру CounterStrike. Она не очень «тяжелая» в вычислительном плане, что позволило полностью исключить влияние производительности ПК на отображение игровых сцен, ее цветовая гамма приглушенная, благодаря чему были выявлены возможные недостатки изображения в самом тяжелом для ЖК-матрицы режиме с движением серых объектов на сером фоне. Эта игра тоже хорошо нам знакома, так что мы могли сразу и точно определить, «правильно» или нет отображаются детали сцены. Группа из трех экспертов оценивала качество изображения, в результате выставленная коллегиально оценка по пятибалльной шкале заносилась в протокол.

Для объективного контроля результатов проводилось измерение длины размытой области в тесте TFTTest 1.2 в делениях экранной шкалы для режимов загорания и гашения пиксела. Как дополнительный тест использовалась прокрутка текстового документа в MS Word, при этом группа экспертов оценивала размытость литер и читаемость текста.

Программа оценки качества статической графики включала тесты с отображением градиентных заливок серого цвета для проверки работы алгоритмов дизеринга и динамического диапазона дисплея, вывод полного спектра с плавными цветовыми переходами для определения цветового охвата, а также одноцветных равномерных заливок для выявления недостатков подсветки и сборки (наличия «пережатых» областей). Наконец, самый важный тест в этой части тестирования – просмотр набора фотографий различных жанров для субъективной оценки их качества. При испытаниях со статичной графикой мониторы подключались попарно к двум одинаковым ПК, оснащенным видеокартами с парой выходов каждая. Перед тестами проводилась настройка яркости, контрастности, цветовой температуры и цветовых составляющих на каждом мониторе для достижения оптимального отображения градиентной заливки и выбранных фотографий. После этого группа экспертов коллегиально выставляла оценки за каждый тест и заносила их в протокол. В дальнейшем по результатам тестов со статичной графикой выводился суммарный балл. По оценкам за статичную графику, игровую графику и дополнительные тесты с динамичной графикой выставлялся итоговый балл для каждой модели; в наибольшей степени учитывалась оценка качества изображения в игре.

Впечатления и выводы

Первым и самым важным выводом из нашего тестирования является то, что за последний год полностью сформировался класс моделей с быстродействующими матрицами, ориентированных на игры. Эти мониторы уже имеют хорошо заметное преимущество в реальном качестве динамической картинки по сравнению с продуктами других классов с полным временем реакции 25 мс и больше. Это значит, что цифра 16 мс окончательно перестала быть «бумажной» и правильно отражает прирост быстродействия.

Другой результат, признаться, немало нас удививший, заключается в том, что у «скоростных» мониторов качество статического изображения существенно «подтянулось» по сравнению с моделями предыдущего поколения. Теперь оно более или менее одинаково для мониторов различных марок и находится на хорошем уровне. Такой дисплей можно без особых компромиссов покупать для дома, где не только активно играют, но и смотрят фото и видео. Еще немного – и разницу в качестве цветопередачи уже невозможно будет определить без колориметрических измерений.

Все вышесказанное касается, в основном, 16-миллисекундных моделей, тогда как из двух дисплеев со временем реакции 12 мс один значительно отстает в статике от формально более медленных, при этом не демонстрируя заметного прироста в быстродействии. Здесь явно повторяется ситуация годичной давности с матрицами 16 мс. По аналогии можно предположить, что все нынешние претензии к устройствам с 12 мс проистекают от «сырости» и неотработанности технологии, несовершенства управляющей электроники и самих ЖК-панелей, и в следующем поколении продуктов мы увидим эту технологию во всей ее красе.

Далее отметим, что, по нашим наблюдениям, TFT-мониторы 15" уже окончательно сошли с «передовой» технического прогресса. Хотя их матрицы формально имеют те же характеристики, но лучшее быстродействие, да и качество статичного изображения демонстрируют исключительно 17-дюймовые панели.

Абсолютных победителей в нашем тестировании два – это **LG Flatron L1730P** и **Samsung SyncMaster 172X 12 мс**. Мониторы примерно равноценны, выбор между ними сводится к решению, какие преимущества важнее для индивидуального пользователя. Продукт LG предлагает бóльшую функциональность и немного лучшее качество статичной картинки, Samsung же все-таки на самую малую толику быстрее, а дизайн у него гораздо более стильный и запоминающийся. В результате мы решили наградить оба устройства знаком «**Выбор редакции: лучшее качество**».

Оптимальную покупку для экономных пользователей, как мы уже говорили, нужно искать среди 15-дюймовых устройств, поскольку мудрость гласит: «Большой монитор – дорогая видеокарта». Самой интересной из малых моделей нам показалась **LG Flatron L1530B** – это быстрый, качественный и отлично оснащенный монитор. Мы отдали ему преимущество, поскольку другая мудрость утверждает: «Есть DVI – нет проблем с подбором видеокарты сейчас и в будущем». В итоге эта модель получает почетный знак «**Выбор редакции: лучшая покупка**».

Если же лишние дюймы все же представляют собой непреодолимый соблазн, а денег хочется заплатить как можно меньше и при этом получить максимально быстрый игровой монитор (скажем, для CounterStrike или других динамичных, но не очень «тяжелых» в вычислительном отношении игр), лучше всего выбрать **BenQ FP757** со скоростной матрицей, неплохо подходящий также для фото и прочих работ. Это наш второй «**Выбор редакции: лучшая покупка**».

Samsung SyncMaster 172X

Домашний ПК №4/2004 Лучшее качество

LG Flatron L1530B

Домашний ПК №4/2004 Лучшая покупка

LG Flatron L1730B

Домашний ПК №4/2004 Лучшее качество

BenQ FP757

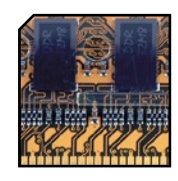
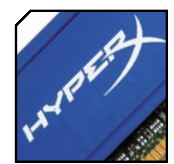
Домашний ПК №4/2004 Лучшая покупка


ЖК дисплеи
ЖК ТВ
ЭЛТ-дисплеи
Проекторы
Планшетные ПК
Доверься визуальному инстинкту
Все больше людей во всем мире выбирают ViewSonic. Почему? Потому что ViewSonic - это превосходное качество изображения, разумная цена, технические характеристики, заслужившие множество наград, и элегантный дизайн. Если вы ищете ЖК дисплей, ЖК телевизор или проектор, для работы или дома, то доверьтесь опыту мирового лидера в области систем визуального отображения. И своему инстинкту.
www.viewsonic.ru
ViewSonic®
See the difference.™

Оперативная память: модули экстра-класса

Кирилл Балалин



Оперативная память является одним из ключевых компонентов ПК, и ее характеристики во многом определяют общее быстродействие компьютера. Правильный выбор модулей памяти – задача первостепенной важности при разгоне, и именно на рынок энтузиастов нацелена продукция таких производителей, как Corsair, GeiL, Mushkin, OCZ Technology, к ней проявляют немалый интерес и другие компании – A-Data, Kingston, Transcend. Термин «оверклокерская память» уже традиционен для продуктов, оснащенных алюминиевыми или медными теплорассеивателями, в свою очередь, металлические пластины стали визитной карточкой «экстремальных» модулей.

Модули памяти экстра-класса разделяются на две категории: одни поддерживают низкие тайминги (параметр, определяющий время отклика) при относительно невысокой максимальной частоте (до 466 MHz), другие способны работать на частотах до 500 MHz и выше, но при этом не могут похвастаться «скоростью реакции». Как мы убедимся из результатов тестирования, каждый такой подход имеет право на существование, и чтобы представить обе тенденции на рынке оверклокерской памяти, мы разбили обзор на две части: DDR400/433/466 и DDR500/533.

Прежде чем приступать к изучению особенностей конкретных модулей, попробуем выяснить, насколько зависит производительность системы от установок оперативной памяти. Используя процессор с разблокированным множителем, мы задали несколько режимов работы памяти, не изменяя тактовую частоту процессора. Тесты проводились на пяти различных конфигурациях, частоты шины FSB были подобраны так, чтобы частота CPU всегда составляла 3200 (+/-10) MHz. Таким образом, мы исключили влияние скорости работы процессора на итоговый результат. Выделение режима FSB 201 MHz (эффективные 804 MHz) объясняется тем, что в стандартном режиме (FSB 200 MHz) активизируются дополнительные оптимизации чипсета.

Память тестировалась на трех вариантах таймингов: самом быстром – 2-5-2-2 (достижимыми только на модулях с чипами Winbond BH-5 – см. врезку), компромиссном – 2,5-6-3-4 (примерно в таком режиме память функционирует в среднестатистической оверклокерской системе, кроме того, это минимальные тайминги для DDR500) и самом медленном – 3-8-4-4 (они позволяют DDR500 работать на повышенных частотах). Дополнительно на частотах шины FSB 246 и 266 MHz анализировалось функционирование модулей при соотношении FSB: DDR 5:4 – довольно распространенный случай. Проделать эксперименты при таймингах 2-5-2-2 в синхронном режиме при FSB 246 и 266 MHz не представлялось возможным – при напряжении 2,85 В это неосуществимо даже с Winbond BH-5.

Тестирование проводилось несколькими пакетами, в том числе CacheBurst 32, SiSoft Sandra и Hexus PiFast. Соотношение сил оставалось неизменным практически во всех тестах, так что мы публикуем лишь одну диаграмму. На результат подтеста Lobby High Detail из пакета 3DMark2001 SE влияет прежде всего скорость подсистемы памяти, поэтому он прекрасно подходит для наших целей.

Как видно, наиболее эффективным режимом является высокая частота FSB и памяти с таймингами 2-5-2-2 при соотношении FSB:DDR 5:4, причем стоит отметить, что с дальнейшим ростом частот эта тенденция только усиливается. Почти столь же хороший результат тайминги 2-5-2-2 обеспечивают и на более низкой частоте FSB, но в синхронном режиме работы FSB и памяти. В каждом тесте память с минимальными таймингами резко вырывается вперед, в то время как разрыв между двумя другими режимами существенно скромнее. А при частоте DDR533 разница между данными установками уже совсем незначительна. Именно этот факт, подтвержденный дополнительной проверкой в других режимах, и стал причиной того, что модули DDR500 мы тестировали только на достижение максимальной частоты при таймингах 3-8-4-4.

DDR400/433/466

Corsair TWINX512-3200LL

Именно Corsair с серией TWINX стала законодателем мод на наборы из двух модулей памяти для двухканальных систем. Здесь используются микросхемы Winbond CH-5, поэтому потенциал разгона у них вышел «среднестатистическим» как по таймингам, так и по частотам. Минимальные тайминги – 2-5-2-3.



Цена – $205

Тип
PC3200 (DDR400)
Объем
512 MB
(2×256 MB)
Тайминги
2-6-2-3

Corsair TWINX1024-3200C2PRO

Оригинальная новинка от Corsair ориентирована на эстетов. Огромные теплорассеиватели нестандартной конструкции скрывают, кроме микросхем, еще и 18 светодиодов, индицирующих уровень «загрузки» модуля. Внутри находятся чипы Winbond CH-5, стало быть, минимальными таймингами являются 2-5-2-3.

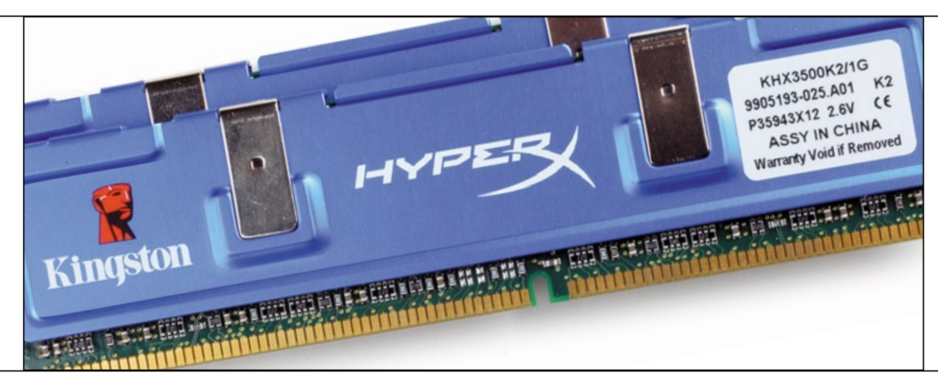


Цена – $399

Тип
PC3200 (DDR400)
Объем
1024 MB (2×512 MB)
Тайминги
2-6-3-3

Kingston KHX3500K2/1G

Два 512-мегабайтовых модуля HyperX PC3500 в одной упаковке – гарантия идеальной совместимости друг с другом. KHX3500K2/1G – кандидат на наличие чипов Winbond BH-5, но в нашем случае это были уже привычные CH-5. Поведением не отличается от наборов Corsair, с теми же таймингами и частотами.

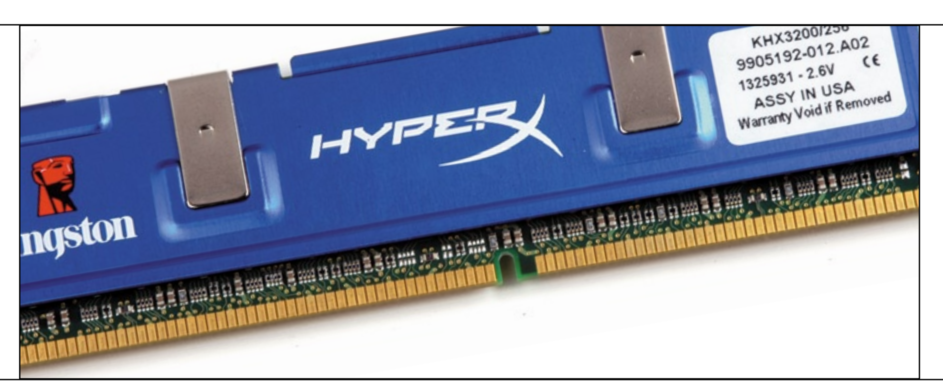


Цена – $290

Тип
PC3500 (DDR433)
Объем
1024 MB (2×512 MB)
Тайминги
2-7-3-3

Kingston KHX3200/256

А вот здесь наконец-то удача нам улыбнулась, и мы обнаружили под радиаторами KHX3200/256 культовые Winbond'овские чипы. Соответственно, все параметры на высшем уровне: минимальные тайминги 2-5-2-2 и возможность работы при этом на частоте 460 MHz – визитная карточка BH-5.

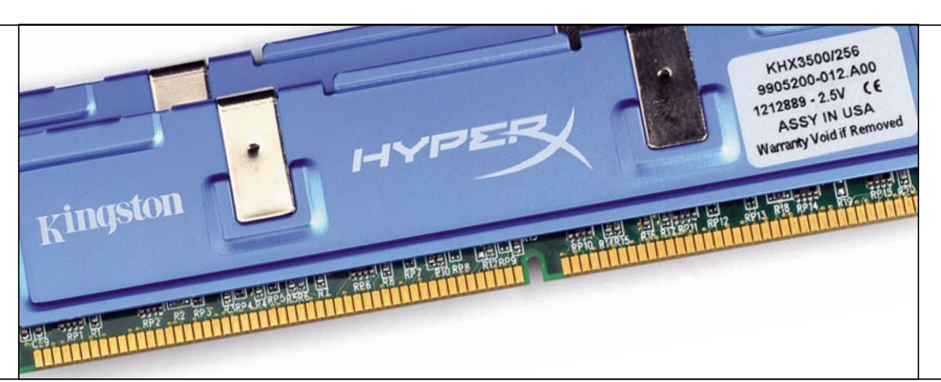


Цена – $70

Тип
PC3200 (DDR400)
Объем
256 MB
Тайминги
2-6-2-2

Kingston KHX3500/256

Наличие BH-5 в этих модулях – несказанная удача, так как именно их Kingston первыми перевела на Winbond CH-5. Но все же, как ни странно, такие модули нам попались, причем показали производительность, практически идентичную KHX3200/256. Еще два набора на BH-5, имеющиеся у нас, вели себя аналогично.



Цена – $85

Тип
PC3500 (DDR433)
Объем
256 MB
Тайминги
2-7-3-3

GeiL Ultra Platinum – PC3200 1GB Dual Channel Kit, PC3500 1GB Dual Channel Kit, PC3700 1GB Dual Channel Kit

Три почти одинаковых по разгону набора. Как известно, все модули GeiL изготавливаются на чипах собственного производства, причем для серии Ultra Platinum они отбираются специально. Для PC3200 используются 5-наносекундые чипы, PC3500 – 4,5 нс и PC3700 – 4 нс. В комплект входит тюбик термопасты GeiL.

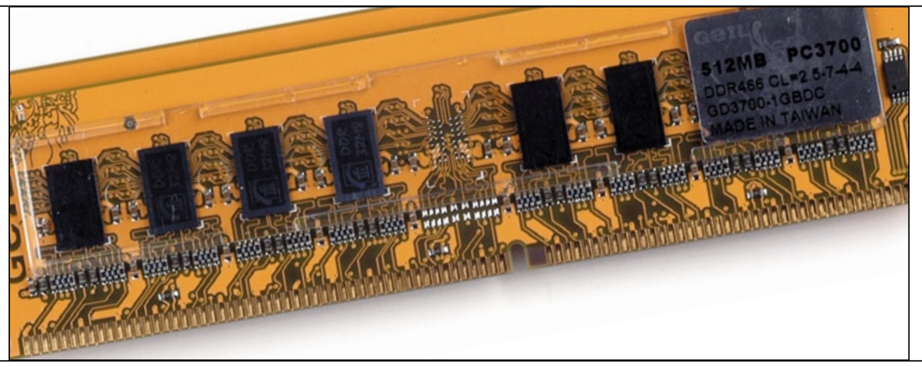


Цена – $240, $268, $295

Тип
PC3200, PC3500, PC3700
Объем
1024 MB (2×512 MB)
Тайминги
2-6-3-3, 2-6-3-3, 2,5-7-3-3

GeiL Golden Dragon PC3700 1GB Dual Channel Kit

Модули серии GeiL Golden Dragon резко отличаются от любых других платой специального дизайна, микросхемами в оригинальной бескорпусной (как ядра процессоров) упаковке WLSCP с минимальным уровнем тепловыделения и акриловыми защитными крышками для защиты чипов от сколов.

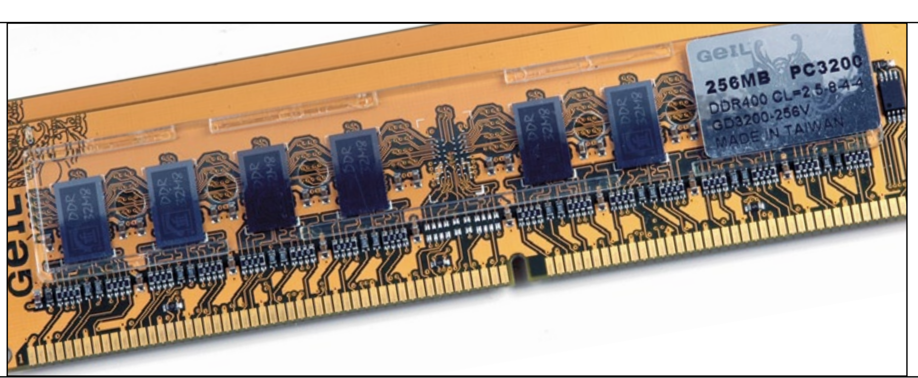


Цена – $312

Тип	PC3700 (DDR466)
Объем	1024 MB (2×512 MB)
Тайминги	2,5-7-4-4

GeiL Golden Dragon Value PC3200 256MB

Бюджетная память из серии Golden Dragon несравнима с другими оверклокерскими модулями, так как разгонный потенциал обозначен скромной цифрой 420 MHz. Зато ценовая политика производителя такова, что данный набор конкурирует с «обычными» от других брендов и на этом поприще вполне успешен.



Цена – $50

Тип	PC3200 (DDR400)
Объем	256 MB
Тайминги	2,5-8-4-4

GeiL Value Dual Channel PC3200 512MB

Последняя новинка от GeiL – недорогой набор для двухканальных систем. Опять-таки по сравнению с серией Ultra Platinum смотрится достаточно скромно, но почти на треть дешевле. Снижение стоимости обеспечивается использованием 5-наносекундных чипов без специального отбора и простой картонной упаковкой набора.



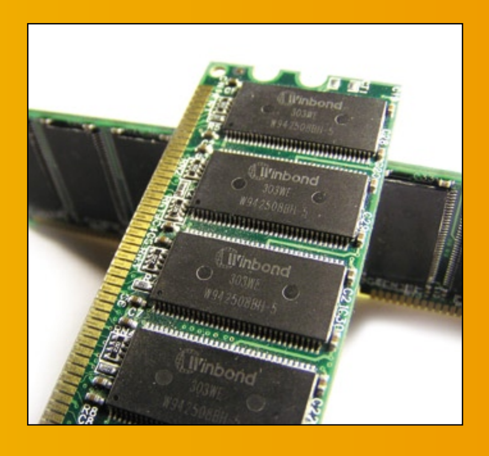
Цена – $110

Тип	PC3200 (DDR400)
Объем	512 MB (2×256 MB)
Тайминги	2,5-8-4-4

Winbond BH-5: культовые микросхемы

Среди всех чипов памяти, на которых производятся современные модули, выделяется продукция Winbond с маркировкой BH-5 (DDR400) и BH-6 (DDR333). Дело в том, что это едва ли не единственные чипы, способные работать на таймингах 2-5-2-2 при частоте DDR400. Любые другие требуют как минимум установки 2-5-2-3, что приводит к незначительной потере быстродействия. Но это еще не все: BH-5 и BH-6, достаточно слабо различаясь по реальному потенциалу, несмотря на разное время выборки, даже при доступном на большинстве материнских плат напряжении 2,8–2,9 В способны достигать частот 220–230 MHz (т. е. почти до DDR466) на все тех же «волшебных» таймингах 2-5-2-2! Особую любовь оверклокеров данные чипы завоевали благодаря прекрасной реакции на дальнейший рост напряжения. Конечно, вольтмоддинг влечет за собой потерю гарантии, но энтузиасты достигают на BH-5 частот 260–270 MHz (выше DDR500!) с таймингами 2-5-2-2, правда, при «нереальных» напряжениях – от 3,5 В и выше. Фактически такой путь – единственная возможность заставить память работать на минимальных таймингах при высокой частоте, никакие другие чипы обеспечить пока аналогичные показатели не способны.

Примерно год назад на рынке присутствовали простые модули PC3200 на базе BH-5 производства A-Data, TwinMOS и оригинальные Winbond. Затем чипы BH-5 для своих «оверклокерских» модулей использовали Corsair, Kingston (HyperX), OCZ Technology и Mushkin.



А теперь громадная ложка дегтя. Производство Winbond BH-5 остановлено в октябре 2003 г., и все запасы чипов уже исчерпаны (по информации, предоставленной OCZ Technology, ни у одной компании уже нет в наличии чипов, только ранее выпущенная продукция). По оценкам наблюдателей, модули будут находиться в продаже еще около месяца, потом закончатся и они. Дополнительная проблема заключается в том, что большинство производителей модулей перешли безо всяких предупреждений на значительно худшие чипы Winbond CH-5, не способные работать на таймингах 2-5-2-2. И теперь определить без тщательного осмотра, на каких чипах собраны, скажем, Kingston HyperX PC3500, невозможно. Поэтому, несмотря на то что в нашем обзоре участвуют два набора на базе Winbond BH-5, мы не можем утверждать, что в других аналогичных модулях будут установлены те же чипы.

Более подробно о Winbond BH-5, его характеристиках, производительности и методике поиска модулей на его базе (с полным списком моделей) заинтересованные лица могут узнать из отдельной статьи на *www.modlabs.net*.

GeiL Ultra Platinum PC3200 512MB Dual Channel Kit

Представитель модернизированных модулей GeiL, попавший под конец теста. Теперь серия Ultra обрела теплорассеиватели оригинальной конструкции (как и прежде, они изготовлены из меди и несут логотип GeiL) и фирменное нововведение – термонаклейку, по которой определяется температура модуля.

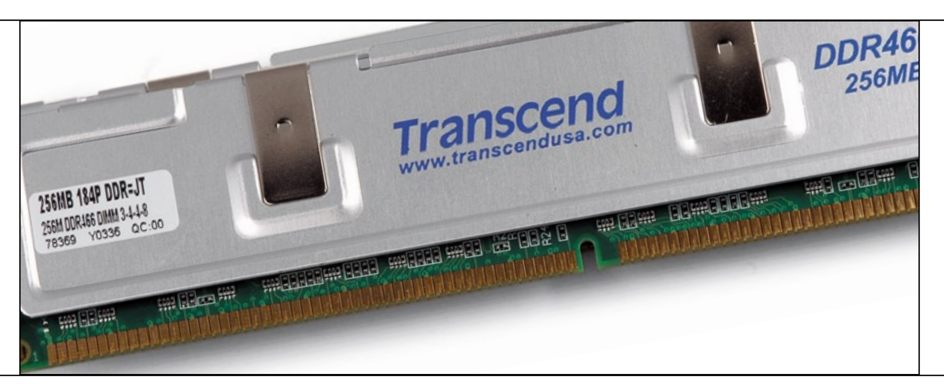


Цена – $140

Тип
PC3200 (DDR400)
Объем
512 MB
(2×256 MB)
Тайминги
2-6-3-3

Transcend DDR466

Модули отличаются от остальной памяти DDR466 непривычно высокими таймингами – 3-8-4-4, больше подходящими для DDR500. Вообще, поведение модулей напоминает именно DDR500 – они не работают на низких таймингах, зато на 2,5-6-3-4 дошли до 490 MHz, выше остальных в данной категории.



Цена – $140

Тип
PC3700 (DDR466)
Объем
512 MB
(2×256 MB)
Тайминги
3-8-4-4

DDR500/533

Corsair TWINX1024-4000, Corsair TWINX512-4000

TWINX PC4000 собраны на чипах Hynix D43, официально являющихся DDR400, но прекрасно работающих на повышенных частотах. Оба комплекта показали очень хорошие результаты – 536 MHz при напряжении 2,85 В и 560 MHz при 3,3 В. Порадовала идентичность разгонного потенциала двух разных наборов.



Цена – $260, $517

Тип
PC4000 (DDR500)
Объем
1024 MB
(2×512 MB),
512 MB
(2×256 MB)
Тайминги
3-8-4-4

Kingston HyperX KHX4000/256

Судя по всему, потенциал разгона чипов Hynix D5, используемых в Kingston HyperX, весьма невелик, что начинает подтверждаться статистикой – парадоксально, но DDR400 от Hynix работает лучше DDR500. Как следствие, KHX4000/256 не смог продемонстрировать высокие показатели в разгоне.

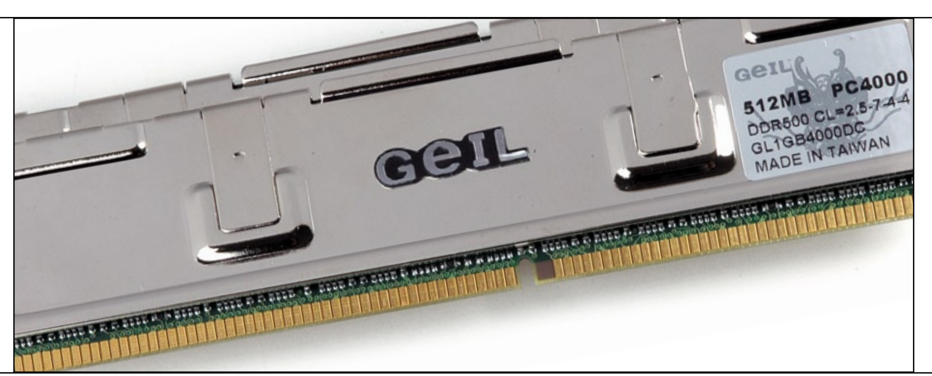


Цена – $95

Тип
PC4000 (DDR500)
Объем
256 MB
Тайминги
3-8-4-4

GeiL Ultra Platinum PC4000 1GB Dual Channel Kit

В DDR500 от GeiL применяются чипы с временем выборки 3,5 нс. Благодаря этому модули имеют запас прочности, позволяющий им практически гарантированно разгоняться до уровня DDR533. Кроме того, штатными таймингами для этих модулей являются 2,5-7-4-4, а не 3-8-4-4, свойственные памяти DDR500/533.



Цена – $345

Тип
PC4000 (DDR500)
Объем
1024 MB
(2×512 MB)
Тайминги
2,5-7-4-4

GeiL Ultra Platinum PC4200 1GB Dual Channel Kit

GeiL первой выпустила на рынок память DDR533. Набор PC4200 основан на тех же 3,5-наносекундных чипах GeiL, что и предыдущая модель, но производитель отбирает лучшие экземпляры для данных модулей. Это объясняет очень высокий потенциал разгона, а разумная цена делает GeiL PC4200 отличной покупкой.

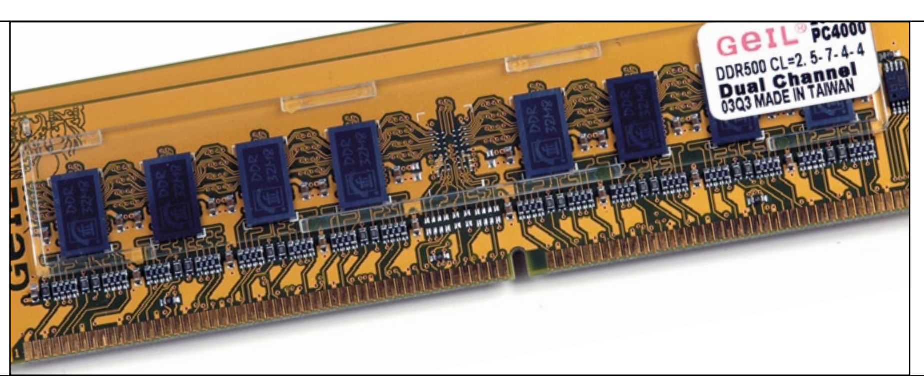


Цена – $380

Тип
PC4200 (DDR533)
Объем
1024 MB (2×512 MB)
Тайминги
3-8-4-4

GeiL Golden Dragon PC4000 1GB Dual Channel Kit

Набор Golden Dragon производит впечатление бархатной упаковкой, необычной платой с чипами WLSCP и светодиодным «глазом дракона». Протестированные модули отказались работать на CAS 3, потому проверялись со стандартными 2,5-7-4-4. В этом случае 510 MHz являются неплохим результатом (учитывая CAS 2,5).



Цена – $199

Тип
PC4000 (DDR500)
Объем
512 MB (2×256 MB)
Тайминги
2,5-7-4-4

Transcend DDR500

Модули Transcend на базе Hynix D5, в отличие от других моделей, построенных на этих чипах, показали высокий результат: на напряжении 2,85 В они достигли впечатляющие 576 MHz! Однако при увеличении вольтажа предельная частота... упала до более привычных 560 MHz (лишь немного выше других моделей на чипах Hynix).



Цена – $160

Тип
PC4000 (DDR500)
Объем
512 MB (2×256 MB)
Тайминги
3-8-4-4

SimpleTech Nitro PC4000 SNX4000C3K/1GB

Модули верхнего ценового диапазона от американского производителя сочетают в себе лучшие характеристики. Самый высокий потенциал разгона при повышенном напряжении и очень хороший – при 2,85 В дополняется прекрасным внешним видом и стильной упаковкой. Однозначно «Лучшее качество»!

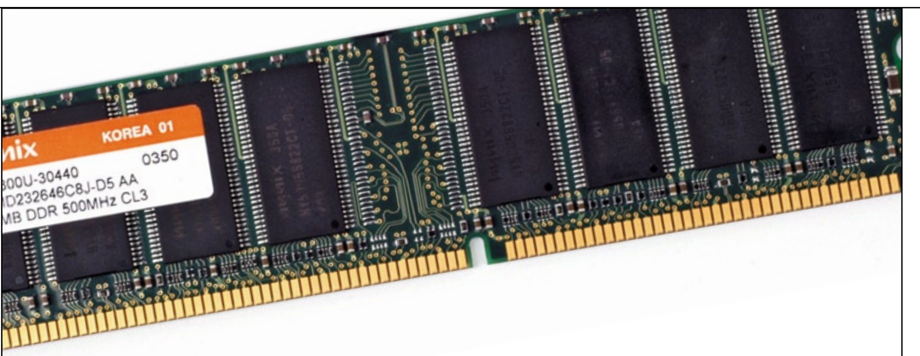


Цена – $399

Тип
PC4000 (DDR500)
Объем
1024 MB (2×512 MB)
Тайминги
3-8-4-4

Hynix PC4300U-30440

Первые бюджетные модули DDR500 представил корейский гигант Hynix. Чипы, как и ожидалось, – Hynix D5 с соответственно невысоким потенциалом – обещанные в названии PC4300 (это соответствует DDR537) им не покорились. Зато за свои деньги – неплохой выбор для экономных оверклокеров.



Цена – $48

Тип
PC4000 (DDR500)
Объем
256 MB
Тайминги
3-8-4-4

Методика тестирования

Руководствоваться при тестировании обоих типов модулей единой методикой было бы неправильно. Основная ценность высокоскоростных DDR500 и выше – возможность достижения высоких частот работы, на которых «плохие» тайминги 3-8-4-4 компенсируются выросшей пропускной способностью. В качестве опционального теста для определения предельного потенциала и подтверждения результатов мы также протестировали модули DDR500/533 с предельным напряжением 3,3 В (после модификации схемы питания модулей на материнской плате).

В то же время для модулей DDR400/433/466 тестировалась максимальная частота работы на «средних» таймингах (в нашем случае 2,5-6-3-3). Так как в нормальных условиях, без экстремального разгона, такие модули все равно не работают на частотах DDR500 даже с худшими таймингами 3-8-4-4, то наиболее важным параметром оценки становится соотношение максимально достижимой частоты при минимально возможных задержках. Для тестов при низких и средних таймингах в качестве референсных модулей выступили Kingston HyperX PC3500/256 (на чипах Winbond BH-5) при установках 3-8-4-4 и 2,5-6-3-4 при FSB 266 MHz – SimpleTech Nitro PC4000 256 MB.

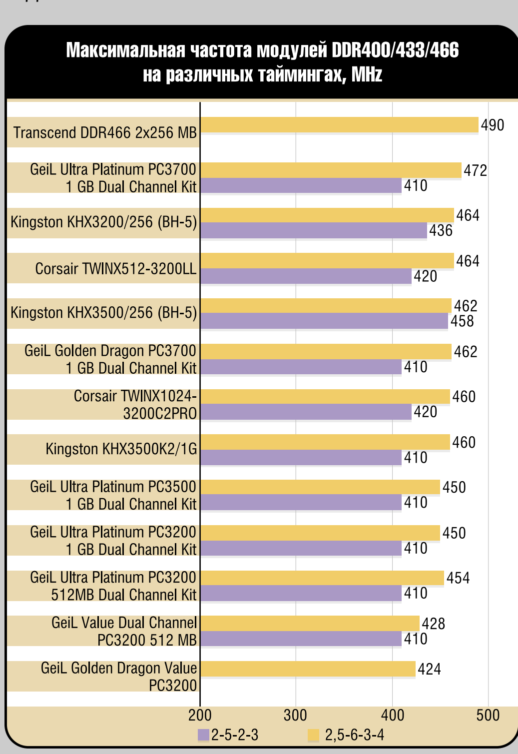
Во всех случаях, кроме дополнительного теста DDR500, питающее напряжение выставлялось на 2,85 В, причем реальный его уровень равнялся 2,89 В. В настройках BIOS была включена поддержка PAT, а параметр *Performance Mode* установлен на *Turbo* – это наиболее жесткие условия для модулей.

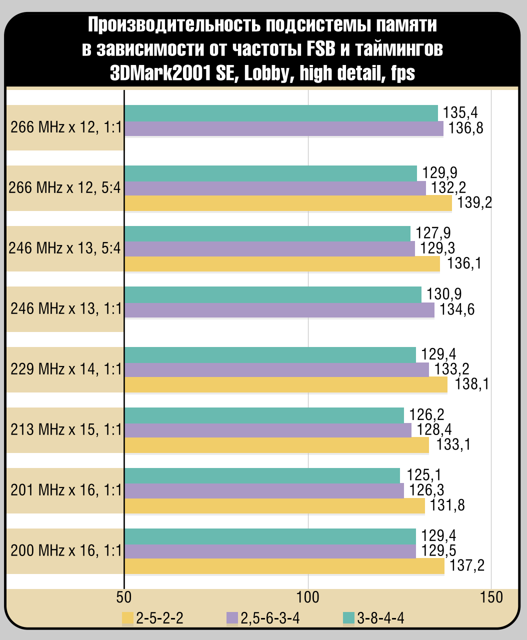
Тестирование проводилось только в двухканальном режиме с использованием пары идентичных модулей. При одноканальном доступе (чипсет Intel 848P и другие, вся платформа Athlon 64) максимально достижимые частоты могут быть в среднем на 10–20 MHz выше приведенных.

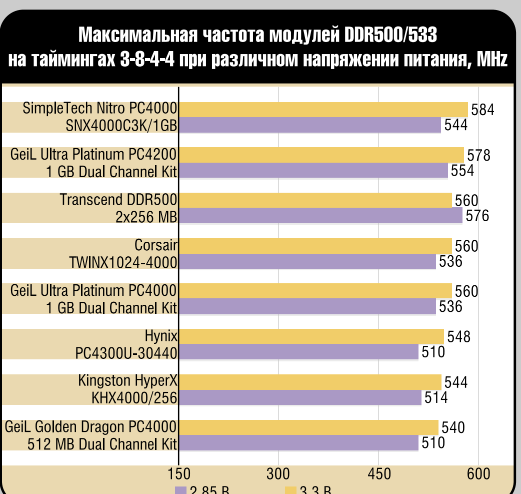
Инструментом проверки стал тест Game 3 (Lobby) High detail из пакета 3DMark2001 SE, который не только зависит от скорости работы памяти, но и предъявляет весьма высокие требования к ее стабильности. Во многих тестах модули способны функционировать на частотах на 5 MHz выше, чем указано в диаграммах, но стабильным такой режим назвать уже нельзя.

Конфигурация тестовой системы

Процессор: Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,20 GHz; материнская плата: ASUS P4C800-E Deluxe; видеокарта: Sapphire Atlantis Radeon 9800XT 256 MB.



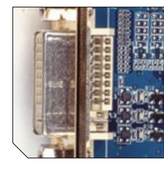
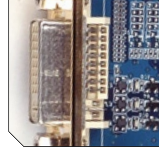
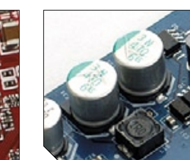




Модули памяти для тестирования предоставлены компаниями

Corsair	Entry	(044) 246-8462
	IT-Link	(044) 238-2933
GeiL, SimpleTech	Eletek	(044) 495-2911
Hynix	Compass	(044) 531-9730
	«Навигатор»	(044) 241-9494
Kingston	«Небеса»	(044) 464-9426
Transcend	«Киев-ТЕК»	(044) 241-9145
	«Технопарк»	(044) 238-8990

Выбираем видеокарту среднего класса

Мурат Прокопов

Мы продолжаем начатое в прошлом номере тестирование карт среднего ценового диапазона, выбор которых сейчас богат как никогда. Как бы ни хотелось собрать все интересные продукты в одном обзоре, у нас это не получится – изменения на рынке происходят ежедневно, да и выпускать подобное «руководство покупателя» в связи с его объемом пришлось бы отдельным номером «ДПК». На этот раз мы поговорим не только о свежих поступлениях видеокарт на базе GeForce FX 5700 Ultra, GeForce FX 5900XT и ATI Radeon 9600 XT, но и вспомним о существовании Radeon 9800SE, значительно сдавшего в цене за последнее время. Кроме того, постараемся выработать общие подходы к покупке плат на базе GeForce FX 5900XT и Radeon 9800SE, ведь количество их модификаций превышает все разумные пределы. Вполне возможно, что скоро на рынке появятся новые, еще более интересные продукты, но уже сейчас можно спокойно идти за покупками – лучшие видеокарты, представленные в данном обзоре, являются беспроигрышным вариантом.

Connect3D Radeon 9600 XT C3D 6046



Видеокарта Radeon 9600 XT от Connect3D сделана с соблюдением стандартного дизайна ATI и внешне отличается некоторым аскетизмом. Оснащенная хорошими BGA-модулями производства Samsung с временем выборки 2,8 нс плата показала великолепный разгон по памяти, однако более чем скромная система охлаждения графического процессора дала о себе знать, «не пустив» чип выше 550 MHz. В принципе, неплохой продукт, но привлечь он может разве что своей ценой – больше ничем не примечателен.

Цена – $190

Графический чип
ATI Radeon 9600 XT

Видеопамять
128 MB DDR Samsung 2,8 нс

Стандартные частоты ядра/памяти 500/650 MHz

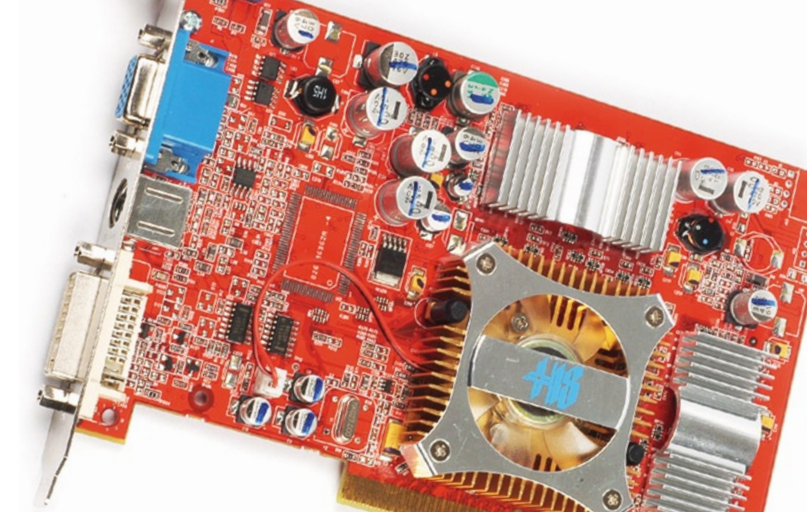
Возможный разгон
550/720 MHz



ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошая плата, но могла быть еще лучше

HIS Radeon 9600 XT 128M V/D/VO



На примере Radeon 9600 XT от HIS можно убедиться, что наличие хорошей системы охлаждения и BGA-модулей памяти не всегда является гарантией отличного разгонного потенциала. Солидно выглядящие радиаторы на микросхемах и неплохой кулер не спасли довольно посредственную видеокарту. К тому же радиаторы оказались намертво приклеенными, и мы так и не смогли увидеть маркировку памяти. В любом случае за те же деньги есть видеокарты побыстрее как в стандартном, так и в разогнанном режимах.

Цена – $195

Графический чип
ATI Radeon 9600 XT

Видеопамять
128 MB DDR (производитель и время выборки неизвестно)

Стандартные частоты ядра/памяти
500/600 MHz

Возможный разгон
560/690 MHz




ВЕРДИКТ ★★★★★

Не все то золото, что блестит

Gigabyte GeForce FX 5700 Ultra GV-N57U128D

По внешнему виду эта карта напоминает топовые продукты, а не нацеленные на средний ценовой диапазон. Роскошный медный радиатор с прозрачным вентилятором и медная пластина с обратной стороны хорошо отводят тепло от чипа и модулей памяти. Тем не менее наш экземпляр не преодолел заветный порог по частоте памяти в 1 GHz, да и разгон по ядру нельзя назвать впечатляющим. Однако на стандартных частотах карта показала себя не хуже других, так что ее можно рекомендовать эстетам.

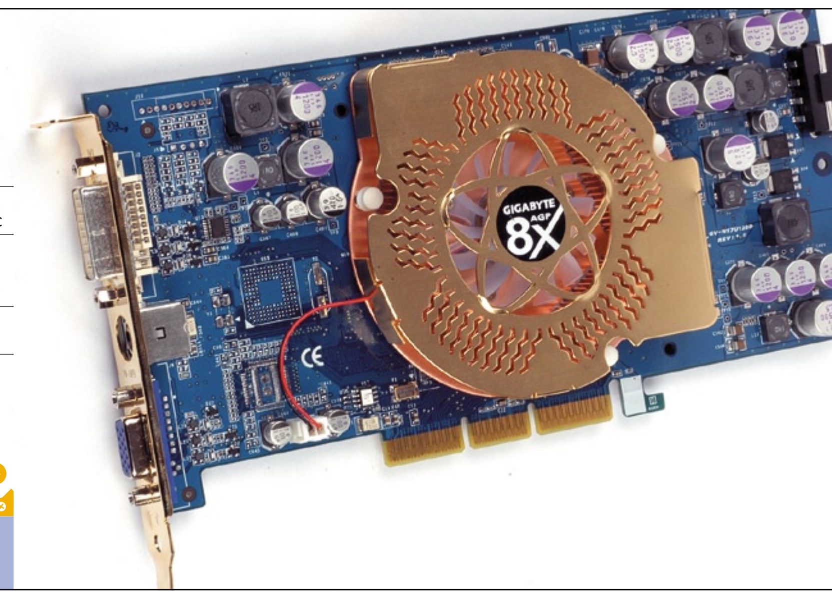
Цена – $195

Графический чип
NVidia GeForce FX 5700 Ultra

Видеопамять
128 MB GDDR2 Samsung 2,2 нс

Стандартные частоты ядра/памяти
475/900 MHz

Возможный разгон
520/990 MHz

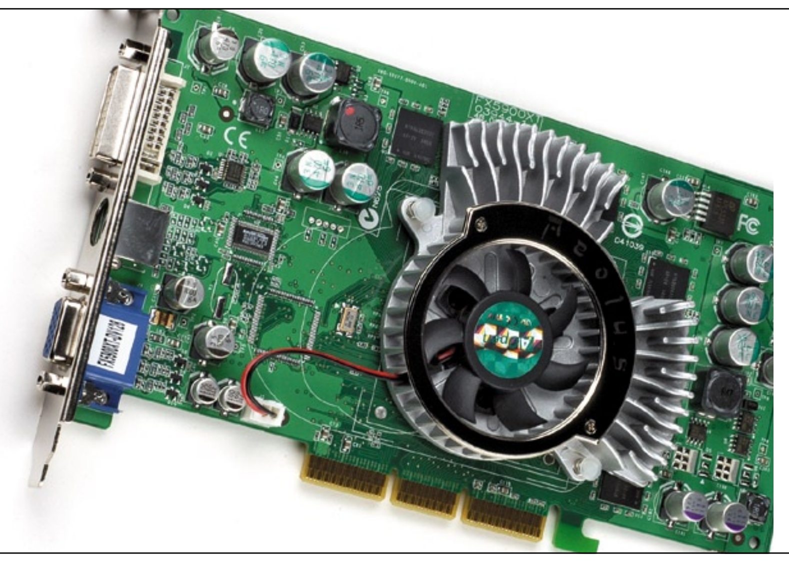


ВЕРДИКТ ★★★★★



За впечатляющим внешним видом скрывается обычный GeForce FX 5700 Ultra

AOpen Aeolus GeForce FX 5900XT



В том, что касается внешности, этой плате похвастаться нечем: стандартный зеленый цвет текстолита и невзрачный кулер не соответствуют нынешней моде на пестрые комплектующие. Открытые чипы памяти и не самая мощная система охлаждения вызвали определенные опасения, но наш экземпляр оказался очень удачным в плане разгона. Учитывая тот факт, что повышение частоты видеочипа на картах GeForce FX 5900XT дает заметно больший прирост, чем наращивание частоты памяти, с 490/850 MHz вполне можно смириться.

Цена – $220

Графический чип
NVidia GeForce FX 5900

Видеопамять
128 MB DDR Hynix 2,8 нс

Стандартные частоты ядра/памяти
390/700 MHz

Возможный разгон
490/850 MHz

ВЕРДИКТ ★★★★★



«Скромняга» от AOpen на деле оказался ничем не хуже конкурентов

MSI GeForce FX 5700 Ultra TD128

GeForce FX 5700 Ultra от MSI впечатляет блестящей медной системой охлаждения и красным текстолитом. На каждых двух модулях 2,2-наносекудной памяти установлены качественные радиаторы. Как и стоило ожидать, во время работы карта не нагревается так сильно, как аналогичные решения от других производителей, соответственно при разгоне ведет себя очень хорошо. Внушительные 1070 MHz, которые нам удалось выжать из памяти, являются лучшим результатом в нашем тестировании.

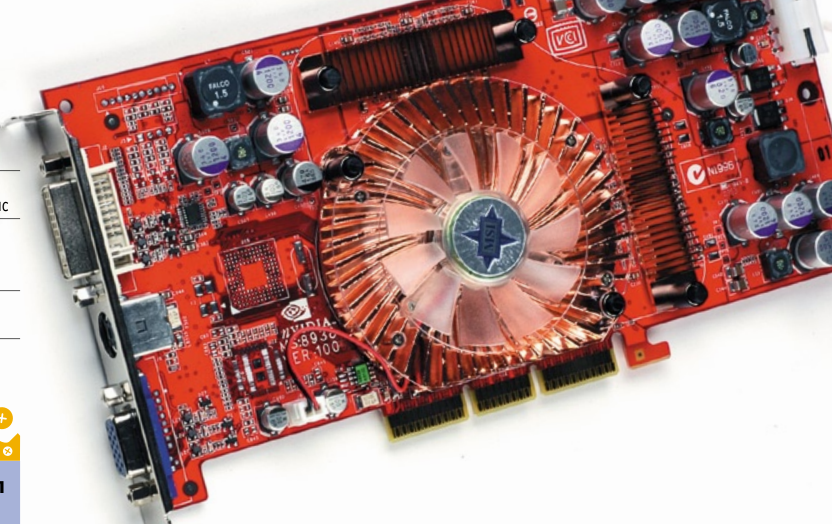
Цена – $210

Графический чип
NVidia GeForce FX 5700

Видеопамять
128 MB GDDR2 Samsung 2,2 нс

Стандартные частоты ядра/памяти
475/900 MHz

Возможный разгон
550/1070 MHz



ВЕРДИКТ ★★★★★



Лучший GeForce FX 5700 Ultra из представленных в нашем тестировании

Sparkle GeForce FX 5900XT SP8835XT-DT

Карта от Sparkle на базе видеочипа GeForce FX 5900 XT оснащена массивным кулером, закрывающим ядро и память, а также фирменным ребром жесткости. Странно, что стандартная частота памяти этой платы на 20 MHz ниже, чем у аналогичных продуктов других производителей. Вместе с тем она достигла лучших частот среди всех GeForce FX 5900XT, став самой быстрой картой в нашем тесте. Если к тому же принять во внимание ее цену, то это один из первых претендентов на покупку.

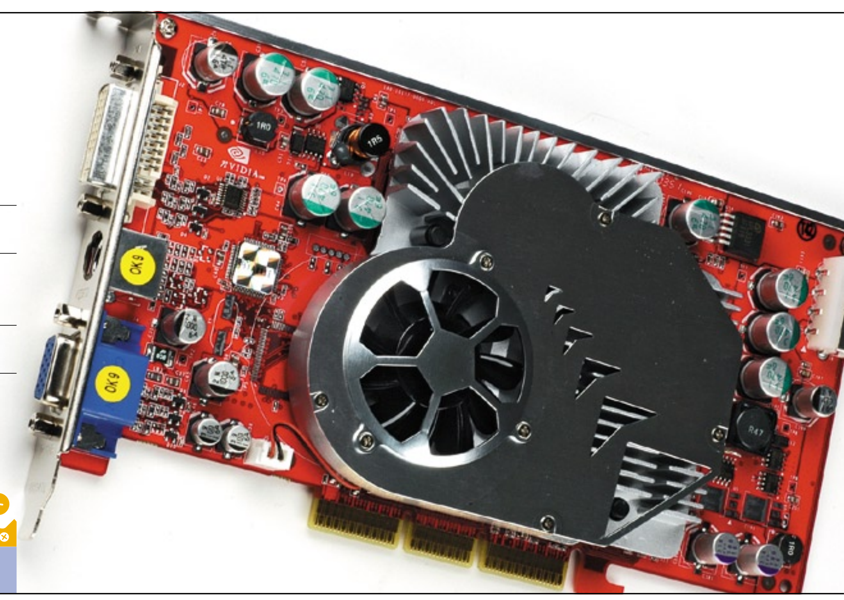
Цена – $210

Графический чип
NVidia GeForce FX 5900

Видеопамять
128 MB DDR Hynix 2,8 нс

Стандартные частоты ядра/памяти
390/680 MHz

Возможный разгон
480/940 MHz

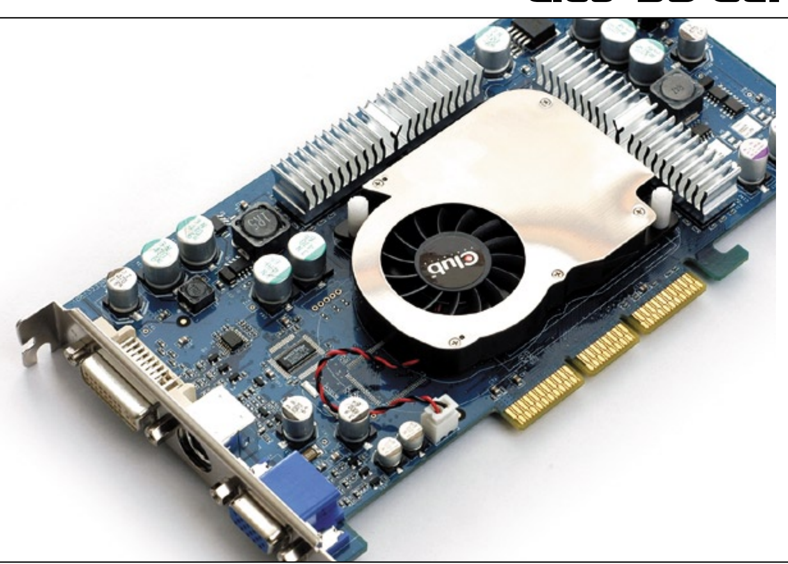




ВЕРДИКТ ★★★★★

Продукт с прекрасным соотношением цена/качество

Club-3D GeForce FX 5900XT CGN-X358TVD



Club3D CGN-X358TVD выгодно отличается наличием мониторинга температуры чипа, традиционно отсутствующего у плат на базе GeForce FX 5900XT. Приклеенные радиаторы не дали нам рассмотреть модули памяти, но судя по огромному разгонному потенциалу, это Hynix 2,8 нс. При установке в систему карта определилась как «честная» GeForce FX 5900, но с пониженными до уровня XT частотами. Видимо, для реализации функции мониторинга в GeForce FX 5900XT требуется лишь модификация BIOS видеокарты.

Цена – $220

Графический чип
NVidia GeForce FX 5900XT

Видеопамять
128 MB DDR Hynix 2,8 нс

Стандартные частоты ядра/памяти
390/700 MHz

Возможный разгон
430/870 MHz

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошая карта с необычными для этой серии функциями

Albatron GeForce FX 5900XT

Это еще одна карта в нашем обзоре с включенной функцией мониторинга температуры. К сожалению, она оказалась не такой удачной, как аналогичный продукт от Club-3D. До этого момента нам постоянно везло с получаемыми GeForce FX 5900XT, так как все они были оборудованы памятью от Hynix. Здесь же чипы закрыты радиаторами, но судя по разгонному потенциалу, это память 2,8 нс производства Samsung. Однако разгон ядра до 490 MHz выручает эту видеокарту, а в стандартном режиме она не хуже других.

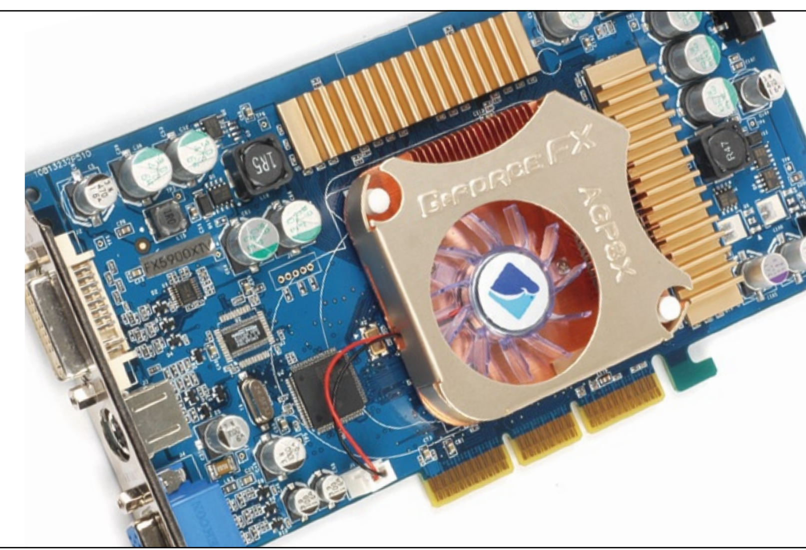
Цена – $210

Графический чип
NVidia GeForce FX 5900

Видеопамять
128 MB DDR Samsung 2,8 нс

Стандартные частоты ядра/памяти
390/700 MHz

Возможный разгон
490/740 MHz





ВЕРДИКТ ★★★★★

В отличие от многих имеет мониторинг температуры, но чипы памяти не самые удачные

Сюрпризы Radeon 9800SE

О SE-версии Radeon 9800 с четырьмя заблокированными конвейерами из восьми уже не раз говорилось на страницах нашего журнала. Однако мы опять возвращаемся к этому графическому акселератору, так как он подешевел до $200 и теперь является весьма привлекательной покупкой. Нам удалось найти две карты производства PowerColor, оборудованные вместо обычных для этой серии 3,3-наносекундных модулей памяти чипами на 2,8 нс. Соответственно и частоты у них оказались на уровне Radeon 9800 Pro. Чем же тогда отличаются эти две платы одного производителя?

Ответ становится очевидным уже при самом поверхностном осмотре: одна унаследовала классический дизайн Radeon 9800, вторая – устаревшей серии Radeon 9700. Парадоксально, но обе карты имеют одинаковую маркировку и по прайс-листам проходят как один и тот же продукт! В разводку печатной платы был введен ряд улучшений, поэтому по возможности следует брать модель, основанную на новом дизайне (ту, что подлиннее). Тем не менее обе платы в наших тестах проявили себя одинаково, а разница в разгоне с легкостью вписывается в погрешность при выборе конкретного экземпляра.

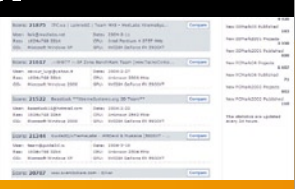
Как и прежде, выбор Radeon 9800SE – это лотерея: заплатив свои кровные $200, мы рискуем получить плату устаревшего дизайна с медленными чипами памяти (и, соответственно, с частотами обычной, «не-про», версии Radeon 9800). Но главное испытание в другом: среди скрытых четырех конвейеров, которые мы активизируем с помощью RivaTuner (*www.nvworld.ru*), могут оказаться дефектные. С одной из плат, принявших участие в тестировании, нам повезло – кроме отличной памяти и дизайна, она успешно «разблокировалась», разогналась и показала результаты на уровне Radeon 9800 XT. Таким образом, купив Radeon 9800SE, в лучшем случае мы получаем аналог видеокарты за $500, в худшем – продукт, схожий по производительности с Radeon 9600 XT и стоящий примерно на $20 дороже. По нашему мнению, стоит рискнуть, а еще лучше – попросить продавца провести диагностику за умеренную плату.

Общие аспекты выбора карты на чипе GeForce FX 5900XT

Все протестированные нами GeForce FX 5900XT были оборудованы памятью с временем выборки 2,8 нс. Сначала мы были приятно удивлены, что эти чипы работали на частотах до 940 MHz, будучи изначально рассчитанными на максимальные 710–750. Но видеокарта GeForce FX 5900XT производства Albatron поубавила наш энтузиазм, показав подозрительно низкие для данной серии 750 MHz. Проблема оказалась в том, что на всех платах, кроме этой, память была производства Hynix, а здесь – скорее всего Samsung. Сверившись с результатами наших коллег, мы пришли к выводу, что как раз с памятью Samsung все в порядке – она работает, как и должна работать при таком времени выборки. А вот с Hynix дело обстоит сложнее. Предположительно выход годных 2,5-, а может быть, даже 2,2-наносекундных чипов, у Hynix значительно больше, чем 2,8 нс. Поэтому какую-то часть чипов, возможно, перемаркировывают в 2,8-наносекундные. Соответственно, покупая GeForce FX 5900XT с памятью от Hynix, мы фактически получаем полноценный GeForce FX 5900. А наличие мониторинга температуры на некоторых картах этого типа подтверждает, что и сами графические процессоры тоже являются «отбраковкой» полноценных GeForce FX 5900. Однако не стоит бегать по фирмам в поисках модели с правильной памятью. По результатам наших тестов, частота памяти не столь уж сильно влияет на производительность GeForce FX 5900XT – каждый мегагерц частоты чипа поднимает результат больше, чем десяток мегагерц по частоте памяти.

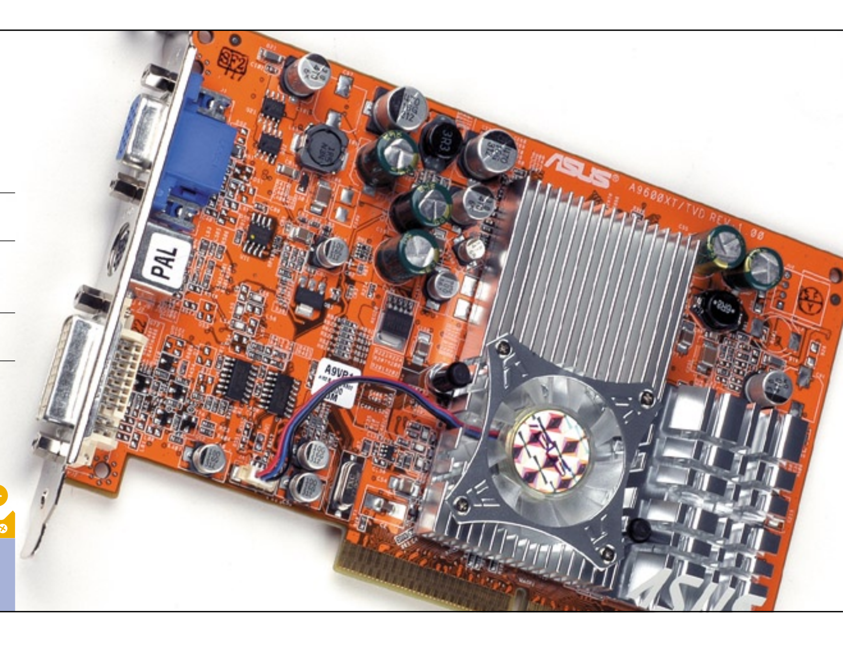
Гонка за рекордами

Видеокарта GeForce FX 5900XT производства Sparkle настолько заинтересовала нас своим незаурядным разгонным потенциалом, что мы решили немного расширить тестирование и побороться за рекорды. С помощью процессора Intel Pentium 4 Extreme Edition, разогнанного до 3780 MHz при частоте системной шины 315 MHz, нам удалось занять первое место среди всех GeForce FX 5900XT по рейтингу Online Result Browser. Заметим, что для достижения рекордов не были использованы системы экстремального охлаждения – этим и объясняется относительно «невысокая» частота центрального процессора.





ASUS Radeon 9600 XT



Что только не делают производители, чтобы придать видеокарте оригинальный вид. Ребра радиатора на карте от ASUS выполнены в виде логотипа компании и выглядят очень необычно. Однако оригинальность не всегда синоним эффективности. Можно сказать, что при такой конструкции модули памяти тоже охлаждаются, но тогда почему с обратной стороны они остались открытыми? Впрочем, в этом есть свое преимущество для покупателя: эти видеокарты бывают оснащенными памятью 2,8 нс или 3,3 нс, так что будет возможность проверить.

Цена – $200

Графический чип	ATI Radeon 9600 XT
Видеопамять	128 MB DDR Samsung 2,8 нс
Стандартные частоты ядра/памяти	500/600 MHz
Возможный разгон	630/710 MHz

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный продукт с некоторыми фирменными особенностями

Powercolor Radeon 9800SE R98SE-C3 (дизайн Radeon 9700)



Внешне эта видеокарта совершенно не отличима от «старичка» Radeon 9700, так как основана на его печатной плате и имеет такую же систему охлаждения. Однако если снять радиатор, мы обнаружим чип Radeon 9800. Несмотря на неплохой разгонный потенциал, протестированный нами экземпляр может соперничать лишь с Radeon 9600 XT, поскольку оказался непригодным для разблокировки конвейеров. Не исключено, что это проблема лишь конкретного экземпляра, и другие платы с таким же дизайном легко раскроют все свои скрытые возможности.

Цена – $210

Графический чип	ATI Radeon 9800
Видеопамять	128 MB DDR Samsung 2,8 нс
Стандартные частоты ядра/памяти	380/680 MHz
Возможный разгон	420/750 MHz

ВЕРДИКТ ★★★★☆



Дизайн Radeon 9700 может стать ограничивающим фактором при разгоне

Powercolor Radeon 9800SE R98SE-C3 (дизайн Radeon 9800)

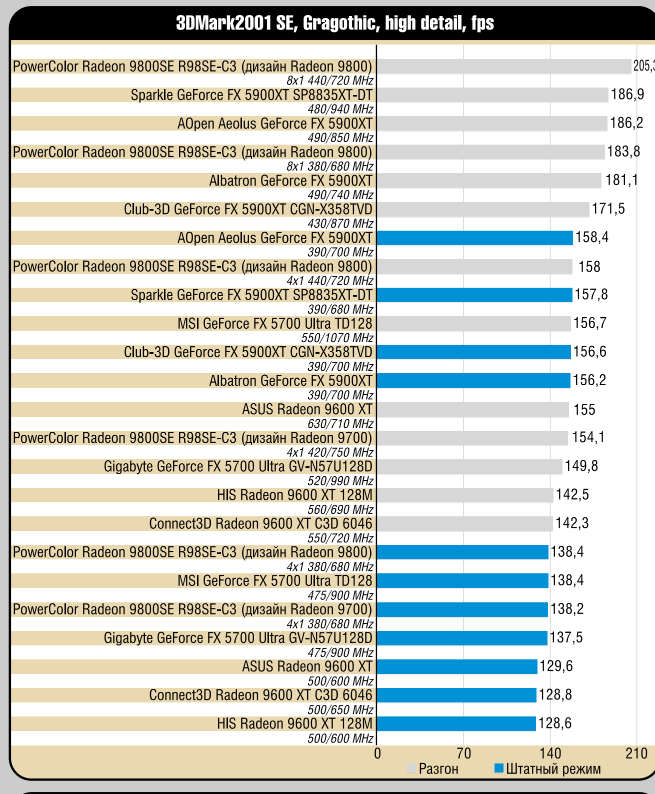
Наш счастливый лотерейный билет: Radeon 9800SE с дизайном оригинального Radeon 9800 показал результаты значительно выше остальных карт в тестировании при разблокированных 8 конвейерах. В то время как частота памяти лишь 10 MHz недотянула до характеристик Radeon 9800 XT, частота чипа оказалась на несколько десятков больше. Естественно, Radeon 9800 XT тоже можно разогнать, однако не стоит забывать, что его стоимость упадет с нынешних $500 до $200 еще очень не скоро.

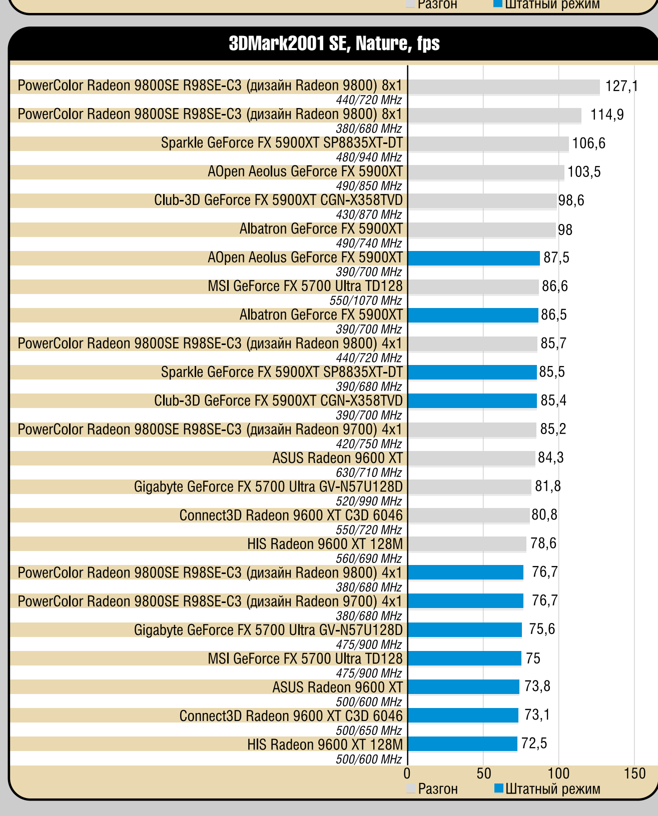
Цена – $210

Графический чип	ATI Radeon 9800
Видеопамять	128 MB DDR Samsung 2,8 нс
Стандартные частоты ядра/памяти	380/680 MHz
Возможный разгон	440/720 MHz

ВЕРДИКТ ★★★★★

Находка для азартных людей, подбирающих себе новую видеокарту





Как мы тестировали?

Для определения уровня производительности использовался 3DMark2001 SE. Однако мы выбрали только два из четырех игровых подтестов, максимально нагружающих именно видеокарту и слабо зависящих от скорости процессора и других подсистем компьютера.

Для тестирования видеокарт нами была использована максимально мощная система – с тем чтобы снизить влияние процессора и памяти на конечные результаты. При подобной конфигурации узким местом системы становится видеокарта, и мы можем оценить ее реальный потенциал.

Конфигурация тестового стенда

Процессор Intel Pentium 4 3,20 Extreme Edition, материнская плата ASUS P4P800, память 2X256 MB PC3200 DDR (400 MHz, тайминги 2-5-2-2), жесткий диск Seagate Barracuda ST380021A.

Операционная система Windows XP Professional SP1, драйверы ATI Catalyst 4.20, NVidia Forceware 53.03.

Внимание!

Разгонный потенциал двух различных экземпляров одной модели видеокарты может отличаться, поэтому приводимые в статье частоты говорят только о потенциале попавшей к нам платы, не более того. Вполне возможно, что приобретенная карта (из рекомендованных нами) при разгоне достигнет более высоких частот, чем у нас, или же напротив – ее предел окажется ниже. В вопросах разгона все зависит от случая, мы лишь даем некоторые ориентиры, способствующие правильному выбору.

Для разгона видеокарт была использована утилита RivaTuner (*www.nvworld.ru*). Частота ядра и памяти поднимается с шагом в 10 MHz до появления артефактов и зависаний в тесте Nature пакета 3DMark2001 SE.

Продукты предоставлены компаниями

Albatron	Compass	(044) 531-9730
AOpen, PowerColor	K-Trade	(044) 252-9222
ASUS	MTI	(044) 458-3434
Club-3D	«Навигатор»	(044) 241-9494
Connect3D, Gigabyte	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
HIS	MTI	(044) 458-3434
MSI	MTI	(044) 458-3434
	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Sparkle	K-Trade	(044) 252-9222
	IT-Link	(044) 238-2933

Платформа AMD64: на пороге революции

Кирилл Балалин, Мурат Прокопов

В качестве основы для настольных компьютеров платформа AMD64 существует относительно недавно. Процессоры Athlon 64 3400+ и Athlon 64 FX-53 – последние новинки в модельном ряду AMD перед появлением нового разъема – Socket 939. И если «младший» Socket 754 останется в строю и дальше в качестве бюджетной платформы, то Socket 940 вернется исключительно в серверные машины. Хотя перспективы дальнейшей модернизации нынешних систем на AMD Athlon 64/FX достаточно туманны, на сегодня они являются одними из самых быстрых «десктопных» процессоров.

Платформа AMD64

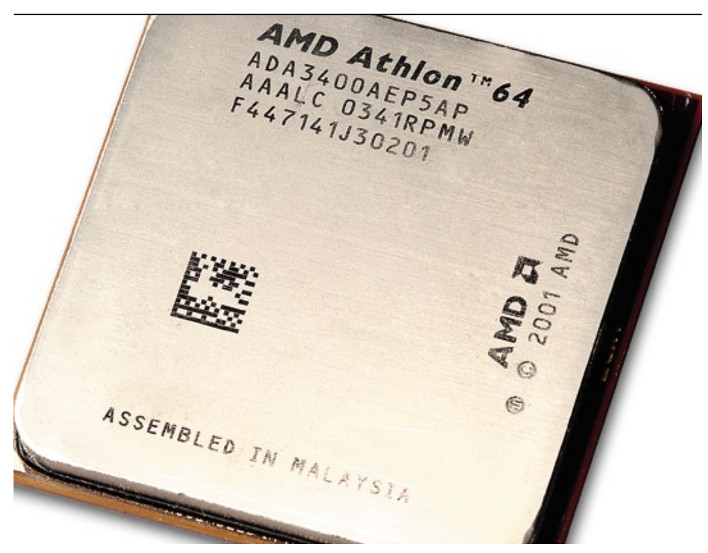
Желающим приобщиться к новейшим технологиям от AMD прямо сейчас приходится делать выбор между двумя принципиально разными платформами. Athlon 64 используют разъем Socket 754, нерегистровую память при одноканальном контроллере и несут «на борту» 512 KB (модель с рейтингом 3000+) или 1 MB кэша второго уровня. А вот процессоры топовой линейки Athlon 64 FX похожи по спецификациям на Opteron: для их функционирования требуются материнская плата под Socket 940 и регистровые модули памяти. Зато двухканальный доступ к памяти ощутимо ускоряет работу Athlon 64 FX, процессоры всегда имеют 1 MB L2-кэша и разблокированный в сторону увеличения множитель (тогда как «простые» Athlon 64 позволяют только снижать множитель, но не поднимать его).

После прочтения предыдущего абзаца очень легко представить себе идеальный процессор от AMD. Добавив двухканальный контроллер памяти в Athlon 64 с поддержкой нерегистровой памяти, можно значительно улучшить его показатели. Такая комбинация станет возможной уже скоро: приближается выпуск процессоров с разъемом Socket 939. На эту платформу будут переведены как Athlon 64, так и Athlon 64 FX, и нынешняя чехарда со спецификациями закончится. Новые Athlon 64 получат долгожданный двухканальный доступ к памяти, однако объем L2-кэша будет уменьшен до 512 KB (ядро Newcastle, как в нынешнем 3000+). Мегабайтовый кэш второго уровня станет практически единственной отличительной чертой Athlon 64 FX под Socket 939. Таким образом, энтузиасты смогут забыть про сравнительно медленную и слаборазгоняемую регистровую память, значительно ограничивающую потенциал нынешних Athlon 64 FX-51 и FX-53. Кроме этого, для апгрейда с Athlon 64 на Athlon 64 FX будет достаточно лишь сменить процессор, а не всю платформу.

«Светлое будущее по версии AMD» пока еще не наступило. Зато мы имеем возможность ознакомиться с топовыми процессорами под Socket 754 и Socket 940 – AMD Athlon 64 3400+ и последней новинкой AMD – Athlon 64 FX-53. Причем если Socket 754 будет поддерживаться AMD и в дальнейшем, то для Socket 940 представленный 18 марта Athlon 64 FX-53 станет последним десктопным процессором.

В следующий раз к теме AMD64 мы вернемся после выхода линейки процессоров в новом разъеме, поэтому нынешнюю статью стоит воспринимать скорее как разминку и «разведку боем» перед более серьезным тестированием 64-битных CPU от AMD.

AMD Athlon 64 3400+

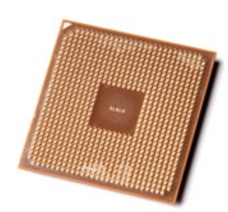


Тактовая частота
2200 MHz

Объем L2-кэша
1024 KB

Разъем
Socket 754

Контроллер памяти
Одноканальный



Не так давно AMD представила нынешнюю топ-модель для Socket 754 – процессор Athlon 64 с индексом 3400+. По сравнению с 3200+ тактовая частота выросла на 200 MHz и теперь составляет 2,2 GHz. Как и 3200+, новый процессор основан на ядре ClawHammer, что означает наличие 1 MB кэш-памяти второго уровня. Несмотря на то что контроллер памяти остался одноканальным, при использовании качественных модулей с хорошими таймингами он позволяет процессору успешно конкурировать с аналогичным по частоте Athlon 64 FX. Дело в том, что платформа Socket 754 даст возможность задействовать обычные нерегистровые модули памяти, с учетом того, что на рынке присутствует множество достойных «оверклокерских» моделей (см. статью «Оперативная память: модули экстра-класса»).

На примере графиков Athlon 64 3400+ легко проследить зависимость быстродействия новой платформы AMD от таймингов памяти. В ожидании Socket 939 мы лишь строим прогнозы относительно прироста производительности, но уже сейчас можно утверждать, что это будет добавка не менее 10% к и так очень неплохим результатам.

Потолок разгона процессора на водяном охлаждении оказался довольно прогнозируемым: прирост около 250 MHz. При этом инженеры AMD умудрились решить одну из самых серьезных проблем – сильный нагрев. Даже при разгоне до 2470 MHz и напряжении питания 1,75 В температура ядра не превышала 40 °C.

Socket 754 в отличие от Socket 940 продолжит свое существование в будущем в качестве бюджетной одноканальной платформы. Так что покупку подобного процессора можно не откладывать, если вы решили потратить деньги на мощную рабочую станцию в ближайшее время. Однако, если это возможно, мы советуем подождать, пока выйдут процессоры под Socket 939 – благо, ждать осталось уже недолго.

ВЕРДИКТ

Весьма достойная основа для мощного компьютера, но купить такой процессор в Украине пока что сложно

ЗА	ПРОТИВ
Высокая производительность; 1 MB L2-кэша; использование нерегистровой памяти	Одноканальный контроллер памяти

AMD Athlon 64 FX-53

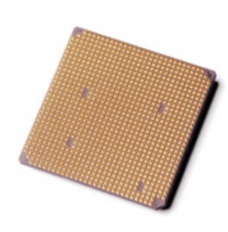


Тактовая частота
2400 MHz

Объем L2-кэша
1024 KB

Разъем
Socket 940

Контроллер памяти
Двухканальный



Согласно стратегии AMD «FX может быть только один». Начиная с марта FX-53 с реальной тактовой частотой 2400 MHz сменил первенца линейки FX-51. По спецификациям, выросшая на 200 MHz частота является единственным отличием нового продукта от предшественника. Однако для обеспечения стабильной работы на 2,4 GHz и к радости энтузиастов оверклокинга процессор изготовлен на новом степпинге CG с бóльшим потенциалом ядра. Естественно, мы не упустили возможности изучить способность нового флагмана AMD к разгону. Но обо всем по порядку.

Хотелось бы коснуться вопроса платформы Socket 940 вообще. Изначально она разрабатывалась для поддержки процессоров AMD Opteron для серверов и рабочих станций (к слову, Athlon 64 FX-51 ничем, кроме маркировки, не отличается от Opteron 148). А серверам важна стабильность и производительность, но точно – не разгонный потенциал. Регистровая память, чье использование обязательно для современных Athlon 64 FX и Opteron, бесспорно, надежнее обычной. Но платой за надежность оказывается рост латентности. К тому же модули регистровой памяти от «оверклокерских» брендов (Corsair, Mushkin и OCZ Technology) являются экзотикой для нашей страны, поэтому потенциальным владельцам Athlon 64 FX придется хорошо поработать в поисках достойной памяти. Нам это не удалось, и в процессе тестирования родился целый афоризм, идеально характеризующий FX-53: «Если бы не костыли, он бы стал чемпионом по бегу». Эти проблемы с памятью должен исправить переход на Socket 939.

Что же касается разгона, то новый степпинг показал себя в полную силу. На водяном охлаждении максимально достижимой стабильной частотой работы оказались 2650 MHz, что значительно выше, чем у любого существующего процессора от AMD.



ВЕРДИКТ

Ждем инкарнации FX-53 для Socket 939. Потенциально – очень быстрый процессор, но ему не хватает хорошей памяти

ЗА	ПРОТИВ
Двухканальный доступ к памяти; самая высокая среди процессоров AMD штатная частота; прекрасный потенциал разгона	Регистровая память и все, что с ней связано: производительность, разгон и наличие в Украине

Как мы тестировали

При выборе тестовых пакетов мы остановились на классическом наборе из трех тестов от Futuremark, тесте Aquamark и необычном, но очень показательном Hexus PiFast. Если насчет первых трех вопросов возникнуть не должно, то об остальных мы расскажем чуть подробнее. Aquamark – один из пакетов тестирования, способный оценивать влияние центрального процессора на финальный результат. Он устраивает нас именно ввиду этой особенности. Hexus PiFast – тест процессора, результаты которого практически не зависят от остальных комплектующих. Во время его выполнения компьютер вычисляет число «пи» до 10-миллионного знака после запятой. Результатом является время, которое даже на современных мощных машинах редко оказывается меньше минуты.

Обязательное использование модулей registered-памяти на Athlon 64 FX-53 ограничило нас таймингами 3-8-3-3. Для чистоты эксперимента мы протестировали процессор Athlon 64 3400+ как на минимальных для него таймингах 2-5-2-2, так и на тех же 3-8-3-3, что и для Athlon 64 FX-53. Это позволило определить как реальную производительность платформы при использовании хорошей памяти, так и относительную в сравнении с Athlon 64 FX-53.

Тестовая система

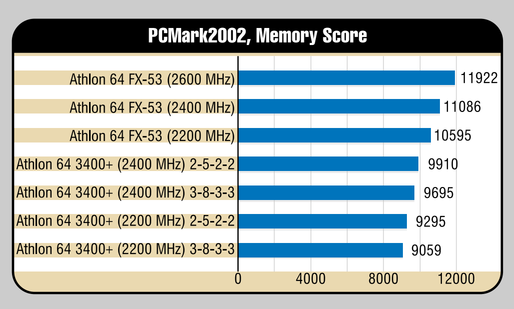
AMD Athlon 64 3400+ тестировался на материнской плате ASUS K8V SE Deluxe с двумя наборами модулей памяти по 256 MB: Kingston HyperX PC3500 и GeiL Ultra Platinum PC4200. Платформой для AMD Athlon FX-53 стали плата ASUS SK8V и оперативная память Kingston ValueRAM KVR400X72RC3A/512 в количестве двух модулей по 512 MB. Для обеих систем использовалась видеокарта Sapphire Atlantis Radeon 9800XT 256 MB и жесткий диск Western Digital WD800BB. Остальные компоненты не влияют на итоговую производительность. Операционная система Windows XP Professional SP1, драйверы видеокарты ATI Catalyst 4.2.

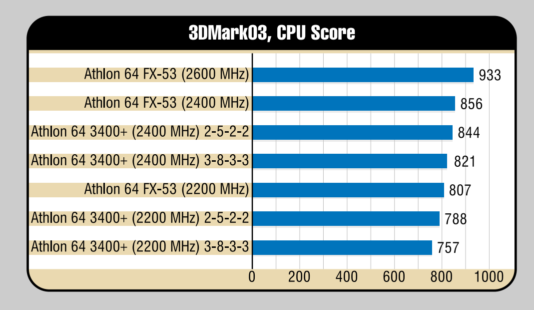
Конфигурации тестовых систем

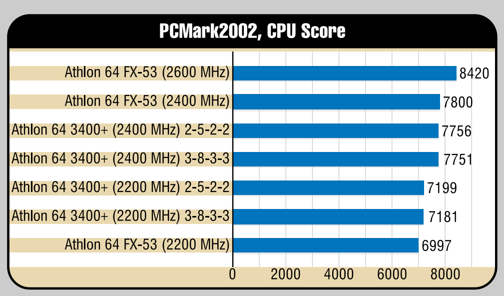
Процессор	AMD Athlon 64 FX-53	AMD Athlon 64 3400+
Материнская плата	ASUS SK8V	ASUS K8V SE Deluxe
Оперативная память	2×512 MB Kingston ValueRAM KVR400X72RC3A	2×512 MB GeiL Ultra Platinum PC4200, 2×256 MB Kingston HyperX KHX3500
Видеокарта	Sapphire Atlantis Radeon 9800XT, 256 MB	

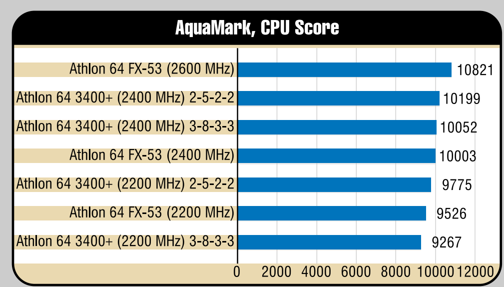
Технические характеристики процессоров архитектуры AMD64

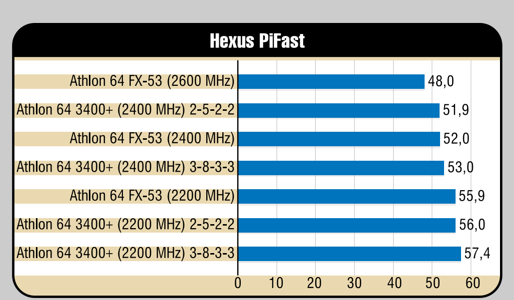
Название процессора	Тактовая частота, MHz	Объем L2-кэша, KB	Разъем	Наличие двухканального контроллера памяти	Необходимость использования регистровой памяти	Кодовое наименование ядра
Выпущенные процессоры						
Athlon 64 3000+	2000	512	Socket 754	Нет	Нет	Newcastle
Athlon 64 3200+	2000	1024	Socket 754	Нет	Нет	ClawHammer
Athlon 64 3400+	2200	1024	Socket 754	Нет	Нет	ClawHammer
Athlon 64 FX-51	2200	1024	Socket 940	Да	Да	SledgeHammer
Athlon 64 FX-53	2400	1024	Socket 940	Да	Да	SledgeHammer
Будущие процессоры						
Athlon 64 3500+	2200	512	Socket 939	Да	Нет	Newcastle
Athlon 64 3700+	2400	1024	Socket 754	Нет	Нет	ClawHammer
Athlon 64 3800+	2400	512	Socket 939	Да	Нет	Newcastle
Athlon 64 FX-53	2400	1024	Socket 939	Да	Нет	SledgeHammer

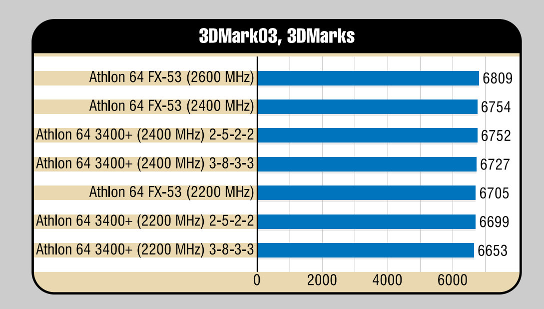












3DMark2001SE, 3DMarks

Athlon 64 FX-53 (2600 MHz) 22449
Athlon 64 3400+ (2400 MHz) 2-5-2-2 22228
Athlon 64 3400+ (2400 MHz) 3-8-3-3 22113
Athlon 64 FX-53 (2400 MHz) 21937
Athlon 64 3400+ (2400 MHz) 2-5-2-2 21617
Athlon 64 FX-53 (2200 MHz) 21469
Athlon 64 3400+ (2200 MHz) 3-8-3-3 21217
0 5000 10000 15000 20000 25000

Продукты предоставлены компаниями:

AMD	AMD	www.amd.ru
ASUS	Представительство ASUS в СНГ	www.asuscom.ru
GeiL	«Элетек»	(044) 495-2911
Sapphire	Compass	(044) 531-9730
Kingston ValueRAM	Entry	(044) 246-8462
Kingston HyperX	«Небеса»	(044) 464-9426

WORLDWIDE NO.1 VGA CARD MANUFACTURER
No.1 MSI VGA Card

The way it's meant to be played
nVIDIA. GeForce FX

Dynamic Overclocking Technology

- Выберите Ваш уровень разгона
- Разгон от 2 до 10% в 6 этапов
- Интеллектуальный автоматический разгон
- Лучшая и простая оптимизация ГПУ и скорости памяти для достижения максимальной производительности
- Автоматический разгон позволяет избежать перегрева или выхода системы из строя
- Оптимизировано для ВСЕХ графических карт от MSI

D.O.T. Dynamic Overclocking Technology Graphics

MSI Dynamic Overclocking FX5950 Sereis

Overclock Level: Commander (10%), General (9%), Colonel (8%), Captain (6%), Sergeant (4%), Private (2%)

3D Mark 2003: 6600, 6800, 7000, 7200, 7400, 7600

Играйте с MSI, сейчас !

FX5900XT Series

Флагманская производительность по сходной цене



• nNVIDIA Geforce FX5900XT GPU • 128MB DDR • Video-In / TV-Out / DVI-I • D.O.T (Dynamic Overcolocking Technology) • T.O.P TECH Cooling Support • Live VGA BIOS / Driver • Large Game / Utility Bundle

FX5700 Series

Ультра скоростная DDR память с технологией D.O.T.!

ВЫБОР 2.0 КОМПЬЮТЕР ПРЕСС РЕДАКЦИИ

Hottest Games Exclusive Bundle

Хорошие новости! Бесплатный комплект новых игр от MSI

• nVIDIA Geforce FX5700 GPU • 128MB DDR Memory • TV-OUT / DVI-I / Video in • TwinFlow Cooling • Large Game / Utility Bundle • Live VGA Bios / Driver

Intel® 865P+ICH5 865PE Neo2-P

Стабильность и превосходные разработки от MSI



• Socket 478 for Intel® Pentium 4 Prescott / Northwood processor
• FSB: 800 / 533 / 400 MHz • 4 DIMMs for Dual Channel DDR 400
• AGP 8X • Onboard 10/100 or 10/100/1000 Gigabit Ethernet LAN (Optional)








Количество ограничено



Service ASN Ltd.
www.asn.com.ua



SPIN WHITE
www.spin-w.com



MTI
www.mti.ua





За дополнительной информацией обращайтесь на www.msi.com.tw

Новинки Canon: все для фотопечати

Владимир Марчук

Canon значительно расширила свою линейку принтеров, в большей или меньшей мере специализированных для фотопечати. Теперь эта компания предлагает решения для любых целей – от четырехцветных моделей с улучшенными возможностями вывода фото до высокоуровневых фотопринтеров с принципиальными технологическими новшествами.

Все новейшие струйные принтеры Canon уровня выше среднего класса печатают с минимальным размером капли 2 пл и поддерживают прямую печать с PictBridge-совместимых фотоаппаратов. Они также оснащаются кассетой для подачи листов фотобумаги форматом 10×15 см и лотком с механизмом для печати на CD/DVD-дисках со специальным покрытием.

Кассета для носителей размером 10×15 см, вмещающая 20 листов, устанавливается прямо над входным лотком, не мешая проходу обычной бумаги, однако максимальная загрузка принтера уменьшается втрое (со 150 до 50 листов формата A4). «Включение» кассеты осуществляется поворотом рукоятки, после чего драйвер принтера запрещает работу с форматами носителей, отличающимися от 10×15 см. Поднятие кассеты позволяет пополнить запас фотобумаги и автоматически переключает подающий механизм на стандартный лоток.

Для печати на поверхности дисков CD или DVD с соответствующим покрытием предназначены специализированный лоток и механизм его подачи. Они устанавливаются в выходном тракте принтера, при этом использование обычного тракта и печать на бумаге становятся невозможными. Устройство может наносить изображения на диски как стандартного (133 мм), так и уменьшенного (80 мм) диаметра.

Canon i475D

Эта модель представляет собой незначительно модифицированный i455, знакомый нам по тестированию в предыдущем номере «Домашнего ПК», отличающийся возможностью прямой печати с камеры, соответствующей стандарту PictBridge и с флэш-карт. Поддерживаются форматы CompactFlash/Microdrive, SmartMedia, Memory Stick, SD/MultiMedia, а при использовании дополнительно приобретаемого адаптера – еще и xD-Picture.

i475D достаточно быстро печатает текст – это свойство он унаследовал от универсальных моделей, в отличие от медлительных «чистых» фотопринтеров. Но в процессе работы





Canon i475D

Цена – $225

Продукт предоставлен представительством Canon в Украине: тел. (044) 490-2595



Максимальное разрешение	4800×1200 dpi
Минимальный размер капли	2пл
Тип печати	четырехцветная
Интерфейс	USB
Ресурс и цена черного картриджа	130 с., $7
Ресурс и цена цветного картриджа	120 с., $13

Canon i905D

Цена – $340

Продукт предоставлен представительством Canon в Украине: тел. (044) 490-2595



Максимальное разрешение	4800×1200 dpi
Минимальный размер капли	2 пл
Тип печати	шестицветная
Интерфейс	USB
Ресурс и цена черного картриджа	270 с., $12
Ресурс и цена цветного картриджа	5 чернильниц, каждая – 270 с., $10

ВЕРДИКТ ★★★★★

Четырехцветный принтер с отличными возможностями фотопечати, но достаточно дорогой

ЗА Малый размер капли; великолепная цветопередача; быстрый вывод текста

ПРОТИВ Шумность; высокая цена

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хороший фотопринтер среднего класса с кард-ридером, но при наличии более доступной альтернативы он не оптимален

ЗА Отличное качество изображений; встроенный кард-ридер; высокое быстродействие при фотопечати

ПРОТИВ Очень медленный вывод текста

хорошо слышны шумы от мотора позиционирования головки. В фоторежиме производительность аппарата заметно меньше. В отличие от старших моделей, i475D не комплектуется кассетой для фотобумаги 10×15 см и приспособлениями для печати на CD/DVD-дисках.

Качество фотопечати у этого устройства – отличное как для четырехцветных принтеров, но все же немного хуже, чем у шестицветных, что видно на плавных переходах цветов и в областях, заполненных светлыми оттенками. Зато цветопередача очень и очень хороша.

Canon i905D

Шестицветный фотопринтер i905D, оптимизированный для прямой печати с фотокамер, соответствующих стандарту PictBridge, и с карт форматов CompactFlash/Microdrive, SmartMedia, Memory Stick (за исключением Pro), SD/MultiMedia. К устройству можно также докупить специализированные адаптеры для установки карт xD-Picture, Memory Stick Duo или miniSD – если ваша камера использует один из этих форматов. Предварительный просмотр фотографий перед выводом на печать производится на встроенном ЖК-экране с диагональю 2".

Порты кард-ридера расположены под полупрозрачной крышкой. Устройство оборудовано раздельными чернильницами, что способствует снижению расходов при больших объемах печати. Работает принтер очень тихо, практически беззвучно. Он достаточно быстро справляется с фотографиями, а вот вывод текста на нем занял больше времени, чем у остальных: сказывается специализация.

Canon i965

Если быть кратким, i965 – это просто очень быстрый и качественный фотопринтер. Как и остальные высококлассные модели, он оснащен кассетой для фотобумаги формата 10×15 см и лотком для печати на дисках. Из особенностей реализации можно отметить целый арсенал интерфейсных разъемов – USB и USB 2.0 для подключения к ПК (хотя практическая потребность в таком разделении минимальна), а также USB-гнездо для присоединения PictBridge-совместимой камеры. Шестицветная система печати позволяет получать практически идеально плавные переходы оттенков, а в сочетании с 2-пиколитровым размером капли – незаметный невооруженным глазом растр, для обнаружения которого требуется увеличительное стекло. Canon i965 очень быстр, причем во всех режимах. По производительности он уступает лишь i990, но при этом стоит значительно меньше.

Canon i990

Флагманская модель в серии фотопринтеров Canon, печатающих на бумаге формата A4. Основное отличие i990 от остальных устройств заключается в применении семицветного набора чернил – к традиционному комплекту добавляется емкость с красным красителем. Это позволяет расширить цветовой охват в зоне теплых цветов, которые очень хорошо воспринимаются глазами человека. Как и в предыдущей модели, встроенного кард-ридера нет. Она ориентирована в большей степени на полупрофессиональное применение, обычно подразумевающее участие компьютера в цепочке подготовки изображения к печати. Набор интерфейсных разъемов включает, помимо PictBridge, пару USB-входов – обычный и High-speed USB (USB 2.0).

Принтер продемонстрировал не только выдающееся качество печати, но и высокую производительность, оставаясь при этом практически бесшумным. Конечно, цена i990 высока, но она соответствует уровню стоимости других топовых фотопринтеров с расширенными возможностями.





Canon i965

Цена – $330

Продукт предоставлен представительством Canon в Украине: тел. (044) 490-2595



Максимальное разрешение 4800×1200 dpi
Минимальный размер капли 2 пл
Тип печати шестицветная
Интерфейс USB, USB 2.0
Ресурс и цена черного картриджа 270 с., $12
Ресурс и цена цветного картриджа 5 чернильниц, каждая – 270 с., $10

ВЕРДИКТ ★★★★★

Преимущественно «PC-ориентированный» фотопринтер – без кард-ридера, но зато более быстрый

ЗА	ПРОТИВ
Отличное качество фотопечати; высокое быстродействие	Относительно высокая цена

Canon i990

Цена – $480

Продукт предоставлен представительством Canon в Украине: тел. (044) 490-2595



Максимальное разрешение 4800×1200 dpi
Минимальный размер капли 2 пл
Тип печати семицветная
Интерфейс USB, USB 2.0
Ресурс и цена черного картриджа 270 с., $12
Ресурс и цена цветного картриджа 6 чернильниц, каждая – 270 с., $10



ВЕРДИКТ ★★★★★

Высококлассный фотопринтер с семицветной печатью; стоит дорого, но не оставляет сомнений в качестве изображений

ЗА	ПРОТИВ
Превосходное качество фотопечати; высокое быстродействие; поддержка USB 2.0	Большая цена

Зубастые профессионалы в модной одежке

Роман Хархалис

Все больше людей выбирают мобильные телефоны в раскладном корпусе – наиболее востребованном на сегодня виде конструктивного исполнения. Среди них много таких, кому нужна максимально возможная функциональность, соответствующая бизнес-классу. Но первым признаком отношения конкретной модели к этой категории оказывается наличие встроенного адаптера Bluetooth. Что ж, «раскладушки» с «голубым зубом» уже появляются в магазинах.

На сегодня в украинских салонах сотовой связи доступны три такие модели – Motorola v500, Panasonic X70 и Sony Ericsson Z600. Мы решили тщательно сравнить их между собой и выяснить, кто больше всего подходит на роль мощного рабочего инструмента, скрывающегося под модной «оберткой».



Дизайн и конструкция

Три модели, два подхода к дизайну… Motorola и Panasonic избрали беспроигрышный метод с округлыми изящными формами, а Sony Ericsson представила необычный молодежный аппарат со сменными панелями корпуса. Panasonic X70 – самый миниатюрный и легкий, тогда как его соперники по габаритам – типично мужские, а v500 еще и довольно массивен. Все три телефона отличаются плотной конструкцией шарнира, не имеющей люфта.

Что касается удобства управления, то здесь Panasonic слегка прогадала. Скромный «набор» боковых клавиш, состоящий, собственно, только из одной кнопки управления диктофоном, а также плоский профиль основной клавиатуры делают аппарат не таким приятным в использовании, как Motorola v500 и Sony Ericsson Z600 с их выпуклыми, хорошо различимыми на ощупь клавишами и обязательным боковым скроллером.

Motorola V500

Цена – $400

Продукт предоставлен компанией Motorola: тел. (044) 537-5230

Стандарт	GSM 850/900/1800/1900, поддержка GPRS
Габариты и масса	89×49×25 мм, 123 г
Экран	176×220 точек, 65 535 цветов, TFT
Адресная книга	1000 номеров, по 1 номеру или адресу e-mail на имя
Работа с сообщениями	SMS, EMS, MMS, e-mail
Голосовые функции	Набор номера, управление, диктофон
Сигналы вызова	24-голосная полифония, вибровызов
Встроенная камера	640×480 точек
Интерфейсы	USB, Bluetooth
Программное расширение	Java MIDP 2.0

ВЕРДИКТ ★★★★★



Удобный, но массивный, скорее мужской, аппарат с отличным экраном

ЗА
Великолепный дисплей; эргономичная клавиатура; богатая оснащенность

ПРОТИВ
Большая масса; простая телефонная книга

Экран

Безусловно, лучший дисплей – у Motorola v500. Помимо самого высокого разрешения, у этого аппарата экран самый яркий, контрастный и обладающий наименее заметным зерном. Также очень хорошая матрица установлена в Sony Ericsson Z600, она лишь минимально уступает лидеру по яркости и размеру зерна. Экран Panasonic X70 хоть и тоже неплох, но имеет специфические недостатки – заметную зернистую структуру и малый угол обзора, по превышению которого изображение инвертируется (превращается в негатив).

Оснащение

В набор интерфейсов, общих для всех моделей, входят USB и Bluetooth. Реализация последнего в Panasonic X70 имеет одну особенность: в телефоне не предусмотрена «публичная» папка, что исключает возможность прямой передачи файлов на это устройство. Инфракрасный порт есть у Panasonic X70 и Sony Ericsson Z600, причем у X70 он расположен в неожиданном месте – в середине лицевой панели крышки. IrDA у обеих моделей «самостоятельная», она позволяет произвольно передавать информацию с телефона и на него без установки специального ПО на компьютере. Аппараты Motorola и Panasonic имеют примерно по 5 MB памяти, у Z600 ее объем поменьше – 2 MB.

Возможности встроенной камеры наиболее богаты у v500, здесь поддерживается режим 640×480 точек. Максимальное разрешение для Z600 составляет 352×288 точек, дополнительных настроек практически нет. Камера Panasonic X70 позволяет снимать кадры размером всего 136×132 точки, зато дает больший выбор опций съемки и лучше всех работает с цветами.

Пользовательский интерфейс

«Матрица» пиктограмм с возможностью перебора в горизонтальном и вертикальном направлении стала стандартом для высококлассных телефонов. Таким образом оформлено обычно главное меню, вложенные же остаются текстовыми, одномерными. Лучше всего такая схема управления реализована в Sony Ericsson Z600 – здесь мы наблюдаем четкую, хорошо продуманную структуру, строгое единообразие, а также удобные контекстно зависимые списки «всплывающих» опций, доступных по нажатию на специальную клавишу. В аналогичном духе выполнено и меню Panasonic X70. В нем некоторые особо важные подменю также двумерные, пиктографические, структура управления, хоть и более сложна, но интуитивно понятна. В Motorola v500 управление постарались сделать максимально удобным, однако в этой модели наблюдается разнобой в оформлении вложенных меню (всплывающие окна пиктограмм, контекстные и даже текстовые меню – в старом стиле Motorola), что иногда сбивает с толку.

Основные приложения

По детализации *адресной книги* до максимального «бизнес-уровня» (как в телефонах Nokia, Siemens, Alcatel) не дотянул никто, но в Panasonic X70 на одну запись отведено максимальное число информационных полей – 13. По 3 телефонных номера и один адрес e-mail можно занести в память Sony Ericsson Z600. А вот в Motorola v500 адресная книга на поверку оказывается простой: одно имя – один номер или адрес e-mail. При вводе контакта для одного имени допустимо задавать сколько угодно номеров, но во время просмотра записей все они отобразятся как отдельные абоненты с одинаковым наименованием.

Возможности *работы с сообщениями* у всех трех моделей примерно равноценны: поддерживаются SMS и MMS, есть встроенный клиент e-mail.

Органайзеры у наших трех конкурсантов тоже как на подбор хороши: красочные календари с ежемесячным отображением, возможность программирования событий разных видов.

Из голосовых функций наиболее интересен *диктофон* – у всех аппаратов он позволяет записывать не только речевые заметки, но и телефонные разговоры, включая голос собеседника.

Игры и дополнительное ПО

Возможности программного расширения Motorola v500 и Sony



Panasonic X70

Цена – $500

Продукт предоставлен
компанией MTI: тел. (044) 458-3434

Стандарт
GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS

Габариты и масса
87×47×24 мм, 92 г

Экран 132×176 точек, 65 535 цветов, TFT

Адресная книга
200 номеров, по 13 информационных полей на имя

Работа с сообщениями
SMS, EMS, MMS, e-mail

Голосовые функции
Диктофон

Сигналы вызова
16-голосная полифония, вибровызов

Встроенная камера
132×176 точек

Интерфейсы
USB, IrDA, Bluetooth

Программное расширение Нет

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Симпатичный и хорошо оснащенный телефон, но без возможности программного расширения

ЗА
Компактность; малая масса; хорошая адресная книга

ПРОТИВ
Нет Java; низкое разрешение камеры

Ericsson Z600, казалось бы, различны – первый поддерживает только Java, тогда как второй – Java и Mophun. Однако эта система была принята на вооружение еще в то время, когда Java-апплеты в первой версии J2ME (MIDP 1.0) не имели доступа к некоторым функциям телефона (в частности, вибросигналу). Применение же Java MIDP 2.0 позволяет воспользоваться теми же преимуществами в рамках одной технологии, так что наличие в Z600 еще и Mophun – своеобразная тавтология.

А вот Panasonic X70 не поддерживает Java вообще, и это самый большой его недостаток, ведь среди мидлетов много не только игр, но и различных деловых приложений.

Сигналы вызова

Полифонические синтезаторы с достаточно высокими громкостью и качеством звука, мощные вибровонки – все это можно смело записать в преимущества каждой модели. Различия только в деталях: Motorola v500 оснащена «умным» MIDI-синтезатором, чаще всего грамотно подстраивающим относительную громкость треков (тогда как для других аппаратов нужно тщательно править исходный файл), Panasonic X70 поддерживает еще и 16-голосную SMAF-полифонию (именно в данном случае достигаются максимальная сила и качество звука, MIDI звучит значительно тише), а Sony Ericsson Z600 обеспечивает наибольшее количество одновременно воспроизводимых нот – 32.

Время автономной работы

Телефон Sony Ericsson содержит электронику и аккумулятор от популярной бизнес-модели T610 и потому работает почти так же долго – около четырех суток. Panasonic X70 демонстрирует типично «раскладушечную» автономность: от полного заряда батарей он функционирует до трех суток. Наконец, Motorola v500 придется подзаряжать через день, а может, даже ежедневно.

Выводы

Как показывает детальное сравнение, оптимальную, практически идеально сбалансированную модель бизнес-телефона с Bluetooth в раскладном корпусе предлагает Sony Ericsson. В Z600 практически нет откровенно слабых мест. Наиболее спорным является дизайн, однако если он не выступает в качестве важнейшего критерия выбора (или наоборот, нравится), то покупатель получит в лице Z600 максимально оснащенный и удобный в работе телефон.

Panasonic X70 – классически красивая, легкая и компактная трубка, также сильная в плане функциональности, но с одним недостатком – она не поддерживает Java, а значит, лишена возможности программного расширения. Учитывая растущую популярность Java и большой ассортимент разнообразного ПО на этой платформе проблему можно назвать серьезной для требовательного пользователя. А вот если подбирается именно *имиджевый* телефон (т. е. первичным критерием является дизайн), но обязательно с адаптером Bluetooth, необходимым, в основном, для подключения беспроводной гарнитуры, то здесь X70 – вне конкуренции.

Motorola v500 – скорее «рабочий», преимущественно мужской телефон. Его сильные стороны – эргономика аппаратной части, великолепный экран, хорошая программная оснащенность, слабые места – большие масса и энергопотребление, простая телефонная книга, некоторые сложности с меню. Благодаря ряду преимуществ эта достаточно привлекательная модель не разочарует приверженцев марки Motorola.

Все три аппарата можно считать «совместимыми по цене», хотя некоторый разброс все же имеется. Самая дорогая модель – Panasonic X70, самой доступной, по заявлениям производителя, должна стать Motorola v500, однако ей еще предстоит трудный (с точки зрения покупателя) период «снятия сливок», когда телефон появится в розничных магазинах и некоторое время будет продаваться по завышенной цене.

Оценки параметров раскладных телефонов с Bluetooth

	Motorola v500	Panasonic X70	Sony Ericsson Z600
Дизайн и конструкция	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Экран	★★★★★	★★★★☆	★★★★★
Аппаратное оснащение	★★★★☆	★★★★★	★★★★★
Интерфейс	★★★★☆	★★★★★	★★★★★
Основные приложения	★★★★☆	★★★★★	★★★★★
Игры и расширение	★★★★★	★★☆☆☆	★★★★★
Сигналы вызова	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Автономность	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★

Sony Ericsson Z600

Цена – $450

Продукт предоставлен
компанией Sony Ericsson: www.sony-ericsson.com

Стандарт
GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS

Габариты и масса 90×48×27,9 мм, 110 г

Экран 128×160 точек, 65 535 цветов, TFT

Адресная книга
510 номеров, по 3 номера на имя, поле для ввода e-mail

Работа с сообщениями
SMS, EMS, MMS, e-mail

Голосовые функции
Набор номера, управление, диктофон

Сигналы вызова
32-голосная полифония, вибровызов

Встроенная камера
288×352 точки

Интерфейсы USB, IrDA, Bluetooth

Программное расширение
Java MIDP 2.0, Mophun



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отлично сбалансированный бизнес-телефон в раскладном корпусе

ЗА
Максимальная оснащенность; низкое энергопотребление; качественный экран; сменные панели

ПРОТИВ
Практически нет

Секреты телефонной диеты:
правда об аккумуляторных батареях

Александр Шерстюк

Когда в один далеко не прекрасный момент телефон начинает терять свою «выносливость» – меньше работать без подзарядки, вынуждая своего хозяина чаще «подкармливать» себя с помощью зарядного устройства, как раз и вспоминают о том, без чего он не может функционировать, – об аккумуляторной батарее.

Почему иногда случается так, что нас подводит мобильный телефон, отказываясь обеспечивать связью длительное время? Ведь мы же все правильно делаем! Но оказывается не все – в сознании массового пользователя сформировался устойчивый набор мифов о свойствах батарей, которые на поверку далеко не всегда правдивы.

Миф № 1

Телефон с более емкой батареей будет работать дольше, чем телефон с менее емкой батареей.

Арифметика утверждает, что, к примеру, 800 мА·ч – это больше, чем 600 мА·ч. Бесспорно, так и есть. Из этого, казалось бы, можно сделать вывод, что для телефонов с дисплеями одного типа, одинаково мощными виброзвонками и прочими аналогичными модулями справедливо то, что чем более емкая батарея, тем дольше работает аппарат. На практике получается совсем не так: например, Alcatel One Touch 525 с батареей на 600 мА·ч держится почти столько же, сколько и Nokia 3310 с аккумулятором емкостью 900 мА·ч. Исключение? Нет, похожих примеров можно найти массу.

Время автономной работы конкретной модели телефона зависит от множества параметров. В первую очередь на ум приходит энергопотребление электронных схем аппарата, но в продуктах одной марки и поколения, да и, по большому счету, во всех современных телефонах потребление энергии находится практически на одном уровне.

Общеизвестно, что навигация в меню, использование различных функций телефона, игры – все это быстро истощает батарею. Но на скорость разрядки влияют и другие вещи, в частности, мощность принимаемого и передаваемого сигнала (фактически, качество покрытия сотовой сети). Если сигнал слабый, то усилитель потребляет больше энергии. Кроме того, телефон выполняет множество других незаметных для пользователя операций – к примеру, переключение на другую базовую станцию. Такой преход, по данным компании Siemens, равноценно часу работы телефона в режиме ожидания.

Кроме того, имеет значение внутреннее сопротивление батареи – чем оно меньше, тем лучше. При интенсивном потреблении энергии (например, при разговоре) батарея с большим внутренним сопротивлением разряжается гораздо быстрее, чем с меньшим. Батареи разных производителей, в том числе и для одной модели телефона, могут отличаться не только емкостью, но и внутренним сопротивлением. Почему так? Дело в том, что показатель внутреннего сопротивления определяется количеством и характеристиками ячеек батареи. Так что неплохо бы знать не только величину внутреннего сопротивления, но и значение напряжения, при котором его измеряли, чтобы привести эти цифры к «общему знаменателю». Тут и кроется разгадка вопроса, почему так разнится внутреннее сопротивление даже в батареях одного типа. Свой вклад в общее сопротивление ионолитиевой батареи вносит еще и схема внутреннего контроля – это почти треть от общего внутреннего сопротивления аккумулятора.

Все это нужно учитывать при выборе модели по критерию длительности автономной работы – лучше опираться на результаты реальных тест-драйвов, чем на величину емкости батареи.

Миф № 2

Неоригинальные батареи стоят гораздо дешевле, чем дорогие оригинальные, а работают почти так же хорошо. Поэтому нет смысла платить больше.

Действительно, оригинальная батарея для Nokia 3310 будет стоить около 120 грн, или примерно 80 грн, если ее собрал неизвестно кто и где. Стоит ли, руководствуясь вышеуказанным правилом, экономить? Огорчим вас: нет! И здесь дело даже не в более качественном исполнении и гарантии, а в других возможных проблемах.

Во-первых, внутреннее сопротивление неоригинальной батареи часто имеет большую величину, чем в оригинальной. А как раз оно может помешать вашему телефону долго находиться на связи.

Во-вторых, вы точно знаете, что находится внутри неоригинальной батареи? Разумеется, нет! Видели надпись на аккумуляторе, гласящую «Не вскрывать!»? Информация о том, что кадмий токсичен, а литий – агрессивен, может сильно охладить ваш пыл, если вы захотите осмотреть ее «внутренности». А ведь нередки случаи, когда внутри аккумулятора хитроумные жители Поднебесной помещают дешевые и менее емкие элементы. Здесь вспоминается неоригинальная ионолитиевая батарея для Nokia 3310, которая имела емкость 1100 мА·ч. Заявленная компанией Nokia емкость оригинальной батареи для такого телефона составляет 850 мА·ч. Так вот, совместимая батарея повышенной емкости функционировала почти столько же, сколько и оригинальная, причем в худшем смысле слова «почти». Стабильность работы тоже вызывала много вопросов (на электронике, видимо, сэкономили). Теперь стоит повторить вопрос: а что внутри? Обойдемся без вскрытия?

Миф № 3

Для телефона надо брать батарею только одноименной с ним фирмы, так как она является оптимальной ввиду родственности происхождения.

Это может показаться прямым следствием выводов предыдущей части. Да и «родственность происхождения» оказывает почти магическое влияние на пользователя. Но дело в том, что производитель далеко не всегда сам делает батареи для своих телефонов на собственных предприятиях. Часто бывает, что заказ на выпуск аккумуляторов размещается на других заводах. Так что батарея вполне может изготовляться иной, менее именитой фирмой, которая по договору с разработчиком телефона ставит на своей продукции соответствующую маркировку. Кстати, существуют компании, выпускающие батареи более высокого качества, чем оригинальные – к примеру, Wave или Calibra. Так что и при выборе аккумулятора можно остановиться на альтернативе от хорошей фирмы. Вполне вероятно, что они – достойное приобретение.

Миф № 4

Ионолитиевые батареи очень популярные, а значит, очень хорошие. Видимых недостатков не имеют.

Действительно, ионолитиевые и литийполимерные (как подвид ионолитиевых) батареи не имеют «эффекта памяти», очень легки, обладают наивысшей удельной емкостью и малой величиной тока саморазряда. Радует то, что стоимость ионолитиевых батарей за последние годы заметно снизилась, а недостатков поубавилось. Но некоторые все же остались. Вряд ли стоит из-за них специально искать альтернативу, но учитывать нужно в любом случае.

По сравнению, к примеру, с никель-кадмиевыми, ионолитиевые аккумуляторы имеют гораздо более узкий температурный диапазон работы. При отрицательных температурах они заметно теряют емкость (хорошо, что временно), а находясь несколько часов на сильном морозе, выходят из строя навсегда. Никель-металлгидридные батареи функционируют при десятиградусном морозе, а никель-кадмиевые могут выдержать и двадцатиградусный.

Ресурс ионолитиевых батарей составляет до 1000 циклов зарядки-разрядки (у никель-кадмиевых – до 2500, если их потом восстановить – то возможны еще 2500), но эти батареи, кроме всего прочего, еще и стареют – у них ухудшаются характеристики со временем даже при простом хранении. Так что количество циклов полностью не «выбирается», и примерно через год емкость такой батареи начинает снижаться, иногда – ощутимо. Более того, этот эффект может проявиться при покупке очень старых моделей телефонов (даже не бывших в употреблении) с ионолитиевыми батареями: аккумулятор мог просто «вылежать» свой срок на складе и вскорости после покупки потребуется его менять.

Кстати, ионолитиевые батареи ни в коем случае вскрывать нельзя – хоть они и считаются экологически чистыми, но электролит представляет собой очень токсичное соединение.

А давно списанные со счетов никель-кадмиевые батареи повышенной емкости при правильном обслуживании (в некоторых телефонах даже есть такая функция) в ряде случаев вполне могут составить конкуренцию ионолитиевым.

Миф № 5

Если хорошая новая батарея не показывает номинальной емкости, то она бракованная. Надо обратиться в сервисный центр, где ее бесплатно заменят.

Действительно, при покупке новой качественной батареи может возникнуть ситуация, когда она «не выходит на полную мощность». Первый, знакомый всем выход – подождать, пока она после нескольких циклов зарядки-разрядки не покажет заявленную производителем емкость. Пользователь, конечно же, сам ее не измерит. Оценить можно, лишь сравнивая с такими же телефонами у других людей, да и при покупке новой батареи взамен такой же старой иногда заметно, что она не дотягивает до номинала.

А если батарея по прошествии определенного времени не стала работать лучше? Тогда ее стоит отдать специалистам в сервисный центр, которые могут определить ее фактическую емкость. Наконец-то емкость батареи определена, и она составляет, допустим, 85% от номинала. Казалось бы, тут стоит воскликнуть: «Вот он, брак!». Но не так все просто. Ваш пыл быстро охладят тем фактом, что по правилам, принятым у производителей, полностью работоспособной считается батарея с фактической емкостью от 80 до 110% от номинальной. Так что батарею не заменят. Впрочем, такое расхождение на практике мало заметно для пользователя, другие факторы (то же качество покрытия) могут влиять на реальное время работы в гораздо большей степени.

Миф № 6

Если на телефон дается гарантия большая, чем на его батарею, то последняя, скорее всего, неоригинальная, «серая».

К примеру, на телефоны Alcatel дается гарантия сроком на один год, а на его батарею – всего на 3 месяца. «Левая» батарея? Нет. Аккумулятор телефона – это довольно-таки деликатный компонент. Давать на него большую гарантию никто не будет из экономических соображений. Очень важное значение имеет то, что во многих телефонах сейчас стоят ионолитиевые батареи, которые быстро стареют даже в том случае, если они лежат с телефонами на складе. Самому устройству такое хранение почти не вредит, а вот его батарее – вполне может, как мы уже выяснили. Так что различные сроки гарантии на телефон и аккумулятор – вполне нормальное явление.

По той же самой причине нерационально покупать очень дорогие, пусть и качественные, батареи – их из-за высокой стоимости мало кто берет, и они запросто могут оказаться «постаревшими».

Вот как много нюансов и секретов таится в обыкновенной батарее к мобилке. Если их учитывать, то можно быть в гораздо большей степени уверенным, что ваш телефон в критический момент не останется без столь необходимой ему энергии...

Гигазвук

Максим Потапов

Акустика Creative MegaWorks уже давно завоевала наши симпатии, получив высочайшие оценки как за 2.1-канальный комплект THX 250D, так и за 5.1-канальный THX 550. Но производитель решил не останавливаться на достигнутом и выпустил серию GigaWorks. Улучшился ли флагман Creative в 1000 раз, как это можно предположить по названию?

GigaWorks S750 произвел на нас сильное впечатление еще до того, как мы распаковали его, – одному человеку справиться с транспортировкой этого набора совсем непросто. Кроме сабвуфера, обладающего внушительной «комплекцией», в коробке оказалось целых семь (!) сателлитов, которые удивили не только своим количеством, но и массой. Они были примерно вдвое тяжелее представителей MegaWorks. Увеличение габаритов связано с установкой дополнительного высокочастотного динамика – а ведь мы так долго ждали, когда же в старших моделях производства Creative/Cambridge SoundWorks появятся твитеры! Чем нас окончательно покорил GigaWorks S750 – так это наличием пульта дистанционного управления. Итак, уже по функциональности и оснащению GigaWorks явно опередил нашего предыдущего фаворита MegaWorks THX 5.1 550. А как насчет звука?

Разницу мы уловили «невооруженным ухом»: высокие частоты воспроизводятся с легкостью, недоступной однополосным сателлитам. GigaWorks раскрывают несравненно больше деталей, чем это удавалось сделать MegaWorks, поэтому музыкальные программы звучат гораздо интереснее. Еще один существенный момент – колонки стали лучше играть на малой громкости, что важно для вечернего прослушивания музыки. Одним словом, идея оснастить сателлиты MegaWorks «пищалками» оказалась весьма продуктивной. Однако усовершенствование высокочастотных характеристик привело и к некоторым негативным последствиям: теперь более явно ощущается дефицит «нижней середины». Нет, сателлиты не стали басить меньше, чем в MegaWorks, просто тональный баланс немного сместился вверх, и поэтому средне-низкие частоты оказались как бы в тени.

Сабвуфер мало в чем изменился по сравнению с MegaWorks THX 550 – он играет так же глубоко и даже чуть более мощно. Характер звучания выдает его «развлекательную» ориентацию – фильмы и игры в его исполнении звучат потрясающе (в смысле бас ощущается всем телом). Однако в музыке ему не хватает собранности, которой отличается, к примеру, сабвфуфер Altec Lansing 641. Кроме того, на повышенных уровнях громкости «труба» фазоинвертора может немного дребезжать, так что возникает желание изготовить поролоновую заглушку (кстати, с ней и бас станет «плотнее»).

Возможно, мы слишком придирчивы, но ведь альтернативы GigaWorks S750 в многоканальной компьютерной акустике нет, а с лидеров спрос строгий. Более того, за $420 вряд ли удастся купить бытовой комплект 5.1 (с многоканальным усилителем), обладающий такой же мощностью, оснащенностью и качеством звучания. И, кстати, если задача размещения семи сателлитов трудновыполнима, можно сэкономить еще, взяв GigaWorks S700 в конфигурации 5.1.

Коль скоро мы заговорили о бытовом применении компьютерной акустики, следует обратить внимание на фирменный декодер DDTS-100, который Creative рекомендует для своих топовых колонок. С его помощью GigaWorks S750 можно подключить к DVD-проигрывателю или игровой приставке Sony PlayStation 2 и получить полноценный театральный звук формата Dolby Digital либо DTS, причем в их самых расширенных версиях. Пригодится Creative DDTS-100 и для подключения к аналоговым источникам (например, к видеомагнитофону, музыкальному центру или, опять же, игровой приставке) – здесь предусмотрен декодер Dolby Pro Logic II, создающий захватывающее окружающее звучание из обычного стерео. Конечно, за сумму порядка $600 можно приобрести домашний кинотеатр в коробке, но вряд ли будет легко приспособить его к компьютерным нуждам – потребуется многоканальный аналоговый вход для полноценного озвучивания игр.

Creative DDTS-100

Цена – $150

Продукт предоставлен компанией Creative, www.creative.ru

Декодеры
Dolby Digital, Dolby Digital EX, DTS ES, DTS Neo:6 (Cinema/Music), Dolby Pro Logic II (Movie/Music)

Пульт ДУ
Да

Коммутация
Три аналоговых стереовхода, три оптических и коаксиальный цифровые входы, разветвитель для «сквозного» подключения многоканальной звуковой платы, два выхода на наушники





ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший партнер для многоканальных наборов акустики, не имеющих собственного декодера

ЗА	ПРОТИВ
Полный набор современных декодеров цифрового и аналогового звука; богатые коммутационные возможности	Гнезда для наушников могут не подойти по диаметру для толстых штекеров

Creative GigaWorks S750

Цена – $420

Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-3741

Конфигурация
7 сателлитов, сабвуфер

Заявленная мощность комплекта
700 Вт RMS

Коммутация
Аналоговый 7.1-вход, дополнительные стереовходы, M-Port, выход на наушники

Пульт ДУ
Да

Комплектация
Соединительные кабели, набор для настенного монтажа



ВЕРДИКТ ★★★★★

На сегодняшний день наилучший компьютерный комплект, применимый и в составе домашнего кинотеатра

ЗА	ПРОТИВ
Высочайшая мощность; отличный звук по меркам мультимедийной акустики	Некоторый дефицит средне-низких частот в звучании сателлитов; сабвуферу недостает музыкальности

Компью... и комплек... лучшие поку...



ПК начального уровня	Intel	AMD
Процессор		
Intel Celeron 2 GHz	$70	
AMD Athlon XP 2000+ (1,67 GHz)		$65
Материнская плата		
Чипсет Intel i848P для Celeron 1,70 GHz	$80	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$80
Память	$45	
256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)		
Видеокарта	$80	
На чипе GeForce FX 5200 128-bit, память 128 MB		
Жесткий диск	$73	
80 GB, 7200 об/мин		
Монитор	$175	
17" 1280×1024@85 Hz		
Оптический дисковод	$35	
DVD-ROM 16X/48X		
Аудиоплата	-	
Интегрированное аудио		
Корпус	$50	
Middle Tower ATX 300 Вт		
Клавиатура	$7	
PS/2		
Мышь	$5	
PS/2		
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика	$20	
2.0		
Модем	$20	
Внутренний PCI 56K V.90		
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$685	$680
Принтер	$55	
Lexmark Z605		

Этот выпуск нашей ежемесячной рубрики мы начнем с комментария, сделанного посетителем форума www.itc.ua/forums, в котором как нельзя лучше отражен взгляд рядового пользователя на проблему покупки ПК. И немного поговорим о том, насколько наши рекомендации отвечают чаяниям народных масс.

Итак, характерный момент из обсуждений на форуме: «Почитав комментарии о покупке ПК различных ценовых диапазонов, я пришел к выводу, что не мешало бы внести графу «оптимальный выбор» для большинства задач. И не особенно важно, сколько компьютер будет стоить (чем меньше, тем лучше), главное – он должен быть «оптимальным». Друзья спрашивают о подборе конфигурации ПК и просят: «Такой, чтобы все (или почти все) работало при минимуме затрат и он как можно дольше не терял актуальности». Причем очень важно, чтобы вы делали рекомендации «как для себя», – тогда это будет восприниматься как окончательный вердикт в вопросах выбора».

Что ж, желание получить «всего и побольше» с наименьшими затратами нам понятно и близко. Но возникает вопрос – почему читатель не нашел такую систему среди тех, что мы рекомендуем? «Минимум затрат» – это может относиться лишь к нашей первой колонке, хотя цена в $680 кажется не такой уж и маленькой на фоне более доступных предложений, которыми пестрит рынок. Но ведь мы и не стремились представить «самую дешевую» систему, по нашему мнению, даже ПК начального уровня должен обладать всеми необходимыми качествами для того, чтобы стать домашним центром развлечений, а не только справляться с офисными приложениями. Кроме того, любой «бюджетный» ПК требует значительных финансовых вложений, и потому мы должны уделять внимание возможностям его модернизации. Можно ли собрать домашний ПК, отвечающий таким требованиям, за гораздо меньшую сумму? Думаем, нет, и это не наша прихоть – таковы реалии рынка. Вот ПК среднего и уж тем более высокого уровня, которые мы рекомендуем, – в них есть на чем экономить. Там речь уже идет не просто о том, чтобы компьютер все мог, но и о том, чтобы он обеспечивал дополнительный комфорт (например, позволял играть с максимальными настройками качества и при этом – с приемлемой частотой смены кадров). ПК высокого уровня – вообще особый случай, эта конфигурация разработана для тех немногочисленных пользователей, кто ради достижения максимальной производительности и функциональности за ценой не постоит. Но если говорить об оптимальной конфигурации для большинства потребителей, присмотритесь к представленной нами системе начального уровня.

Теперь подробнее о наших текущих предложениях. Celeron 2 GHz удерживается на уровне $70, и его уже догоняет более скоростная модель с тактовой частотой 2,4 GHz. Впрочем, даже с дополнительными 400 MHz он не может конкурировать с Athlon XP 2000+ – наилучшим вариантом по соотношению цены и производительности. Продолжая разговор о процессорах AMD, отметим, что в среднем классе по-прежнему лидирует Athlon XP 2500+, оснащенный 512 KB L2-кэша. Для ПК высокого уровня теперь стоит порекомендовать более скоростную модель Athlon XP 2800+ (2,08 GHz 512 KB L2-кэш), цена на которую уже спус-

ьютеры ектующие: купки месяца



тилась с небес на землю. И все-таки многие пользователи предпочтут Athlon XP 2500+, который дешевле – благо, его можно без труда превратить в модель 3200+, установив частоту шины FSB 400 MHz. Вероятность того, что такой эксперимент увенчается успехом, хотя и не стопроцентна, но достаточно велика. Вообще тема разгона актуальна не только по экономическим причинам: на нашем рынке по-прежнему не ощущается присутствия более мощных процессоров AMD, предложения Athlon 64 – редкость в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl). Тем не менее мы не выпускаем их из виду и верим, что они еще найдут себя на украинском рынке.

Из процессоров Intel наибольший интерес для энтузиастов представляет Pentium 4 2,40C GHz – самая дешевая модель с FSB 800 MHz. Но для того чтобы выжать из такого процессора более 3 GHz, потребуется не только хорошая материнская плата, но и особые модули памяти – из тех, что мы протестировали в нынешнем номере «Домашнего ПК». Если все компоненты подобрать и настроить правильно, можно рассчитывать на работу этой, не самой дорогой, системы в режиме «CPU 3 GHz, FSB 1000 MHz, память 500 MHz». Пусть это не предел мечтаний для оверклокеров (как можно заключить из статьи «Оперативная память: модули экстра-класса»), моральное удовлетворение от обладания такой системой гарантировано.

Рынок видеокарт наконец-то начинает радовать: в средней ценовой категории выбор богат как никогда. Правда, под средней ценовой категорией сегодня подразумеваются суммы порядка $190–220, а не $140–170, как в старое доброе время. Зато теперь есть возможность получить высочайшее быстродействие «за полцены», и это прежде всего относится к GeForce FX 5900XT и Radeon 9800SE, о чем можно узнать из статьи «Выбираем видеокарту среднего класса». Интересно, что на американском рынке за сумму порядка $210 уже приобретают Radeon 9800 Pro – то, что у нас по-прежнему предлагается за $360. Это вселяет надежду, что в обозримом будущем мы увидим такие цены и в Украине. Наша уверенность подкрепляется и ожидаемыми вскоре анонсами графических процессоров нового поколения – как от Nvidia, так и от ATI, что в конечном счете приведет к «распродаже» нынешних видеокарт. Правда, надеяться, что Radeon 9800 XT или GeForce FX 5950 Ultra станут продавать «по дешевке», не приходится – слишком дорого обходится их выпуск, и потому их просто заменят новые флагманы. Но Radeon 9800 Pro 128 MB не сильно отстает от них в производительности, да и 256 MB памяти вряд ли будут так уж востребованы в 2004 году. Поэтому тем, кто собирается сделать тотальную модернизацию системы в преддверии выхода Half-Life 2 или Doom III, стоит дождаться снижения цен на Radeon 9800 Pro. Кстати, мощная видеокарта понадобится не только в связи с выходом «игр века» – она нужна всем, кто хочет обзавестись 17-дюймовым LCD-монитором. Подробнее об этом – в статье «Выбираем LCD-монитор для игр».

Напоследок приятная новость для приверженцев марки винчестеров Western Digital: в продаже наконец-то появились высокоемкие модели с 8 MB кэш-буфера, оснащенные гидродинамическими подшипниками (FDB), – WD1200PB, WD1600PB, WD2500PB. Напомним, что применение FDB позволяет значительно снизить шум, издаваемый винчестером в работе, и другие производители еще раньше осуществили переход на такие подшипники.

ПК среднего уровня	Intel	AMD
Процессор		
Intel Pentium 4 2,60C GHz (800 MHz FSB)	$180	
AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)		$85
Материнская плата		
Чипсет Intel i865PE для Pentium 4	$100	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$80
Память	$90	
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)		
Видеокарта	$200	
На чипе GeForce FX 5900XT, память 128 MB		
Жесткий диск	$110	
120 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB		
Монитор	$310	
19" 1600×1200@85 Hz		
Оптический дисковод	$65	
DVD-ROM/CD-RW Combo		
Аудиоплата	-	
5.1 Интегрированное аудио		
Корпус	$85	
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight		
Клавиатура	$35	
Logitech Internet Navigator, USB		
Мышь	$25	
Оптическая, USB		
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика	$90	
5.1 Creative Inspire T5400		
Модем	$65	
Внешний 56K V.92		
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1390	$1275
Принтер	$120	
HP Photosmart 7260, Epson Stylus Photo 830U		
Сканер	$90	
Microtek ScanMaker 3830		
Источник бесперебойного питания	$75	
Резервный ИБП 300 В • А		



ПК высокого уровня	Intel	AMD
Процессор		
Intel Pentium 4 2,80C GHz (800 MHz FSB)	$200	
AMD Athlon XP 2800+ (2,08 GHz, 512 KB L2-кэш)		$130
Материнская плата		
Чипсет Intel i875P для Pentium 4	$160	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$80
Память	$90	
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)		
Видеокарта	$360	
На чипе Radeon 9800 Pro, память 128 MB		
Жесткий диск	$130	
160 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB		
LCD-монитор	$600	
17", время отклика 16 мс, DVI-интерфейс		
Оптический дисковод	$140	
DVD+/-RW, мультиформатный		
Аудиоплата	$125	
7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS		
Корпус	$95	
Middle Tower ATX 420 Вт AOpen, Chieftec		
Клавиатура	$40	
Logitech Internet Navigator SE, USB		
Мышь	$40	
Оптическая, USB		
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика	$135	
7.1 Creative Inspire T7700		
Модем	-	
Некоммутируемый канал		
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$2150	$2000
Принтер	$200	
HP Photosmart 7760, Epson Stylus Photo 915		
Сканер	$125–160	
Umax Astra 4700, HP ScanJet 4470C		
Источник бесперебойного питания	$120	
Резервный ИБП 650 В•А		

Лучшие покупки

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/ #####
Планшетные сканеры			
BenQ Scan2Web 4300U	51	★★★★★	14168
Mustek Be@rPaw 1200CU Plus	55	★★★★★	14168
BenQ Scan2Web 5000E	60	★★★★★	14168
HP ScanJet 3500	78	★★★★★	14168
Microtek ScanMaker 3830	85	★★★★★	14168
Microtek ScanMaker 4850	100	★★★★★	–
Canon LiDE 30	100	★★★★★	14168
Umax Astra 4700	115	★★★★☆	14168
Epson Perfection 2400 Photo	220	–	–
Epson Perfection 3200 Photo	400	–	14936
Струйные принтеры			
HP DeskJet 3325	55	★★★★★	13143
Epson Stylus C62	60	★★★★★	13143
Canon i350	80	–	–
HP Photosmart 7260	120	★★★★★	–
HP DeskJet 6122	175	–	–
HP Photosmart 7760	199	★★★★★	–
Epson Stylus Photo 935	250	★★★★★	–
Звуковые платы			
Sound Blaster Live! HHHHH.1 Digital	35	★★★★★	12444
Sound Blaster Audigy LS	50	★★★★★	15527
Sound Blaster Audigy 2 ZS	130	★★★★★	15527
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	220	–	–
ЭЛТ-мониторы			
17" LG Flatron EZ T710PH	145	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 765MB	160	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757MB	180	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757NF	205	★★★★★	8080
17" NEC MultiSync FE791 SB	225	★★★★★	13448
19" LG Flatron F900B	245	★★★★★	15084
19" Samsung SyncMaster 959NF	325	★★★★★	15084
19" Philips Brilliance 109P40	330	★★★★☆	15084
19" Iiyama VisionMaster Pro 454	425	★★★★★	15084
LCD-мониторы			
17" Philips 170S4FG	470	★★★★★	15871
17" BenQ FP767	500	★★★★★	15871
17" LG Flatron L1720B	520	★★★★★	15871
17" Fujitsu Siemens B17-1	530	★★★★★	15871
18" LG Flatron L1811S	550	★★★★★	15871
17" ViewSonic VP171s	595	★★★★★	15871
17" NEC MultiSync LCD1760NX	620	★★★★★	15871
17" Samsung SyncMaster 173P	650	★★★★★	15871
18" ViewSonic VP181b	650	★★★★★	15871
18" LG Flatron L1800P	700	★★★★★	15871
Жесткие диски 7200 об/мин, 8 MB кэш-буфер			
80 GB Maxtor 6Y080P0	80	–	–
80 GB Samsung SpinPoint SP0802N	80	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	83	★★★★★	12830
120 GB Samsung SP1213N	103	★★★★★	16459
120 GB Western Digital WD1200JB(PB)	104	★★★★☆	16459
120 GB Seagate ST3120026A	105	★★★★☆	16459
120 GB Maxtor 6Y120P0	108	★★★★☆	16459
160 GB Samsung SP1614N	120	★★★★★	16459
160 GB Maxtor 6Y160P0	132	★★★★☆	16459
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	134	★★★★★	16459
160 GB Western Digital WD1600JB(PB)	135	★★★★☆	16459
160 GB Seagate ST3160023A	135	★★★★☆	16459
Акустические системы			
4.1 Altec Lansing 641	255	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5.1 T5400	90	–	–
5.1 Creative Inspire 7.1 T7700	135	–	–
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	260	★★★★★	9529
5.1 Creative MegaWorks THX 5.1 550	295	★★★★★	12436
7.1 Creative GigaWorks S750	420	★★★★★	–
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	25	★★★★★	9784
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	28	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	34	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 4.0A	40	★★★★★	–
Logitech MX300	40	★★★★★	11527
Logitech MX310	42	★★★★★	–
Logitech MX500	55	★★★★★	11931

Таблицы «ПК месяца» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке индивидуальной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для определенного устройства указан номер 12345, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/12345.



Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

ACDSee 6.0.3

Shareware

Разработчик ACD Systems

Web-сайт www.acdsystems.com/English/Products/ACDSee

Размер загружаемого файла 11,6 MB

URL files.acdsystems.com/english/downloads/acdsite/acdsee.exe

Очередная версия популярной программы для работы с изображениями. В новой версии улучшены возможности записи фото на CD или DVD, добавлена возможность создания HTML-слайдшоу, оптимизирована печать с использованием фильтров изменения размера картинки, усовершенствован поиск файлов.

C-Organizer Pro 3.0 Beta 4

Shareware

Разработчик CSoftLab

Web-сайт www.csoftlab.com/C-OrganizerPro.html

Размер загружаемого файла 2,8 MB

URL www.csoftlab.com/Download/C-OrgProBeta.exe

C-Organizer Pro – стильный и мощный органайзер. В комплект входят *Список задач*, *Адресная книга*, *Записная книжка* и *Календарь*. C-Organizer Pro может не только напоминать о важных событиях, но и запускать по расписанию программы или выключать компьютер.

В последней версии появились менеджер паролей, поддержка нескольких баз данных, в записной книжке реализована поддержка RTF, добавлена мощная система поиска, внесен ряд других улучшений.

DVD Decrypter 3.2.1.0

Freeware

Разработчик LIGHTNING UK!

Web-сайт www.dvddecrypter.com

Размер загружаемого файла 763 KB

URL download.betanews.com/download/1011845169/SetupDVDDecrypter_3.2.1.0.exe

DVD Decrypter – утилита для копирования содержимого DVD-диска на винчестер. В последней версии появился ряд новых опций (в частности, в режиме записи ISO), усовершенствован механизм взлома CSS, устранены найденные ошибки.

FFDShow MPEG-4 Video Decoder 20040312

Freeware

Разработчик ffdshow

Web-сайт cutka.szm.sk/ffdshow

Размер загружаемого файла 1,2 MB

URL athos.leffe.dnsalias.com/ffdshow-20040312.exe

FFDShow – фильтр DirectShow для декодирования фильмов в DivX/XviD и богатыми возможностями по настройке – в частности, в плане наложения постпроцессинговых фильтров (для улучшения изображения).

Media Player Classic 6.4.8.0

Freeware

Разработчик Gabest

Web-сайт sourceforge.net/projects/guliverkli

Размер загружаемого файла 1,3 MB

URL heanet.dl.sourceforge.net/sourceforge/guliverkli/mpc2kxp6480.zip

Media Player Classic – римейк «классического» мультимедийного плеера Windows MediaPlayer 6.4. Его отличительными особенностями являются очень маленький размер, отсутствие инсталляции, нетребовательность к ресурсам и гораздо более широкие функциональные возможности. В текущей версии использован новый aac-декодер, добавлена опция для запуска файлов в полноэкранном режиме, исправлена ошибка, при которой в броузере не отображалось содержимое CD под Windows XP при включенной опции записи дисков.



SmartFTP v.1.0 Build 981

Shareware

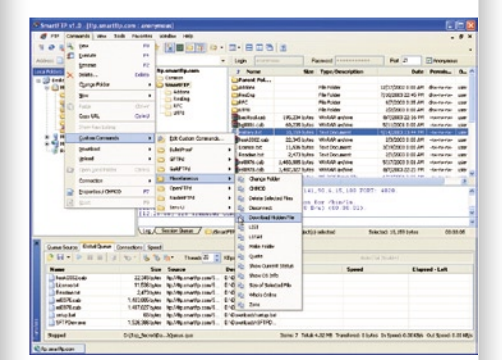
Разработчик SmartFTP

Web-сайт www.smartftp.com

Размер загружаемого файла 3,1 MB

URL smartftp.com/Products/SmartFTP/SFTPMSI.exe

Популярный FTP-клиент с удобным интерфейсом и богатыми функциональными возможностями. В новой версии улучшена скорость обработки файлов при закачке на сервер, исправлены найденные ошибки.



SpamPal 1.538 Beta

Freeware

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Разработчик James Farmer

Web-сайт www.spampal.us

Размер загружаемого файла 421 KB

URL www.spampal.net/spampal-1.538-beta.exe

Программа для борьбы со спамом. Письмам, расцениваемым SpamPal как спам, присваивается специальный заголовок, по которому почтовый клиент (после соответствующей настройки) будет перебрасывать их в специальную папку. В последней версии исправлен ряд ошибок, в том числе тех, что приводили к падению программы.

True Launch Bar 2.2.0.16 RC3

Shareware

Разработчик TrueSoft

Web-сайт www.truelaunchbar.com

Размер загружаемого файла 840 KB

URL download.truelaunchbar.com/beta/tlb22016.exe

True Launch Bar – утилита, призванная заменить стандартную панель быстрого запуска (Quick Launch). Кроме привычных функций, True Launch предлагает и дополнительные – например, позволяет объединять ярлыки в группы. В третьем релиз-кандидате внесен ряд незначительных улучшений, а также устранено большое число обнаруженных ошибок.

NO LIMIT

Обзор 20 лучших бесплатных программ

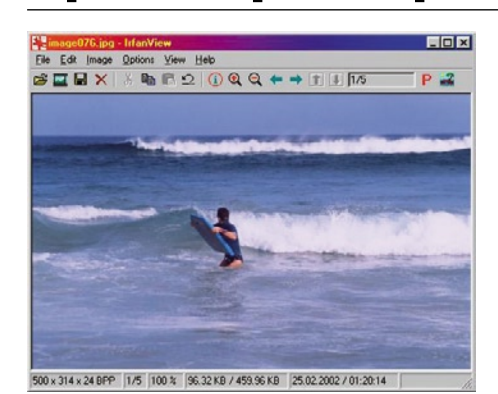
Сергей Галёнкин, Сергей Светличный

Самые лучшие программы не обязательно стоят уйму денег. Но если Windows XP вам все же пришлось купить, то после прочтения этой статьи вы сможете спасти остатки финансов от жадных разработчиков и при этом сохраните свою совесть кристально чистой. Мы отобрали десять наиболее популярных категорий программ, которые скрасят вашу жизнь и обеспечат выполнение наиболее часто встречающихся задач. Главное, разумеется, в том, что они полностью, абсолютно и бесповоротно бесплатны. Как говорит старая тетя в телевизоре: «Зачем платить больше?». Перефразируем: «Зачем вообще платить?».

FREE
WARE



Просмотр изображений



IrfanView

Разработчик Irfan Skiljan
Web-сайт www.irfanview.com
Размер загружаемого файла 817 KB

Не поверите, но эта программа действительно позволяет просматривать картинки. Только и всего? Да, в ней нет встроенного редактора изображений, она не способна автоматически печатать снимки через Internet на каком-нибудь американском принтере по цене 25 центов за штуку (плюс налог и доставка) и самое обидное, она никогда не сможет приготовить вам кофе. Но картинки IrfanView демонстрирует просто замечательно.

Подключаемые плагины позволяют IrfanView просматривать видеофайлы в самых различных форматах – от AVI до WMV, а также накладывать на изображение всевозможные эффекты и использовать фильтры от Adobe Photoshop. Имеются и функции для простой корректировки, например, насыщенности или контрастности.

В качестве дополнительных приятных бонусов – возможность конвертации картинок в один из множества доступных форматов и поддержка русского языка. А также невероятно маленький объем файла – всего 817 KB.

К сожалению, программа не имеет удобного встроенного броузера изображений, привычного для пользователей ACDSee – это, пожалуй, единственный недостаток IrfanView. Однако ее полная бесплатность, на наш взгляд, перевешивает данную недоработку.

АЛЬТЕРНАТИВА



СМОТРИ НА ДИСКЕ

Coffee Cup FreeViewer Plus

Разработчик Coffee Cup Software
Web-сайт www.coffeecup.com/image-viewer
Размер загружаемого файла 4,97 MB

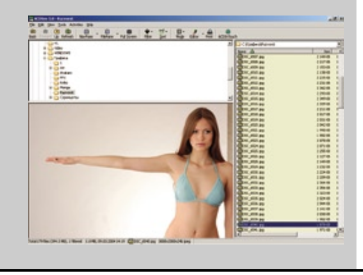
В отличие от IrfanView, эта программа имеет довольно удобный встроенный броузер картинок, а также оригинальную функцию предварительного просмотра изображений в Windows Explorer по правой кнопке мыши. Возможности групповых операций над фотографиями тоже довольно интересны – отправка выделенных файлов по e-mail, ftp или в архив. Однако все это компенсируется чрезвычайно малым количеством поддерживаемых форматов – всего шесть, но зато самых распространенных.

ЗА ДЕНЬГИ

ACDSee

Разработчик ACD Systems
Web-сайт www.acdsee.com
Размер загружаемого файла 9,89 MB
Цена $49,99

В противоположность бесплатным альтернативам ACDSee может и редактировать снимки, и печатать их через Internet, и много чего еще. Удобный броузер и поддержка всевозможных форматов прилагаются. В минусах – невероятный размер, избыточность, сравнительно низкое быстродействие даже на мощных компьютерах, платная система распространения. А поскольку кофе он тоже не готовит, эти 50 долларов лучше потратить на неплохую кофеварку.



Проигрывание музыки



Winamp 5

Разработчик AOL/Nullsoft
Web-сайт www.winamp.com
Размер загружаемого файла 4,2 MB

Все предпочитают Winamp. Как ни старалась компания Microsoft, продвигая в массы свой прогрессивный Media Player, недоверчивые пользователи не собираются изменять старичку. Действительно, когда речь идет о прослушивании музыки, наложении на нее постэффектов или подключении плагинов с обнаженными девицами, танцующими под бойкий брит-поп, у Winamp просто нет конкурентов.

И даже несмотря на то что Nullsoft, подгоняемая недавно купившей ее AOL, несется вперед, перепрыгивая через некоторые арабские цифры (четвертой версии Winamp в природе не существует – пятая появилась сразу после третьей), на качестве продукта это никак не сказывается. Масса отличных скинов, поддержка множества форматов как аудио, так и видео, Internet-радио и ТВ, удобная библиотека мультимедийных файлов, визуализационные плагины... Мы уже не помним, зачем в свое время отказались от Winamp 2.x в пользу довольно спорной третьей версии, однако теперь самое время перейти на «пятерку».

АЛЬТЕРНАТИВА

Windows Media Player 9

Разработчик Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/player.aspx
Размер загружаемого файла 10 MB

Иногда в корпоративном механизме Microsoft случаются неожиданные сбои. Именно так появился на свет Windows Media Player 9 – он настолько хорош, что даже удивительно, почему за него до сих пор не берут денег. Достоинств у него такое количество, что их хватило бы на целую статью. Например, это единственный плеер, который сумел найти в Internet список композиций для купленного в Корее диска известного исполнителя тамошней народной музыки Byungki Hwang и после копирования его на винчестер автоматически присвоил трекам их настоящие названия... на корейском.

ЗА ДЕНЬГИ

Winamp 5 Pro

Разработчик AOL/Nullsoft
Web-сайт www.winamp.com
Цена $14,95

Да, это тот же самый Winamp 5, который мы только что предлагали вам бесплатно. Но если по каким-то причинам 15 долларов не помещаются в ваш бумажник (или вы не знаете, чем можно скопировать треки с AudioCD в MP3-файлы или проделать обратную операцию), то можете приобрести его про-версию. Впрочем, если привод CD-RW вы купили не в кулечке, с ним почти наверняка поставлялась какая-нибудь программа для записи любых дисков, в том числе и аудио (например, Nero Burning Rom).



Просмотр видео



Crystal Player Free

Разработчик Crystal Player
Web-сайт www.crystalplayer.com
Размер загружаемого файла 1,4 MB

Несмотря на свою бесплатность, Crystal Player Free – вполне серьезный проигрыватель видеофайлов и умеет практически все, что и его старший платный собрат. Удобный интерфейс программы позволяет контролировать весь процесс как с помощью одной лишь мышки, так и только клавиатуры – это наверняка пригодится тем, кто смотрит кино на телевизоре через видеовыход графической карты и управляет просмотром, пользуясь беспроводными устройствами.

В качестве интересных «фишек» – встроенная поддержка субтитров, несколько методов интерполяции изображения при увеличении размера, удобная технология обработки поврежденных файлов, которая обеспечит проигрывание даже фильмов, загруженных не полностью. Прибавьте к этому интегрированную способность подключения внешнего звукового потока и раздельное манипулирование как видео, так и аудио (например, сдвиг во времени) – и вы получите самый удобный и мощный бесплатный проигрыватель для видео.

Существенных недостатков, как мы ни пытались, найти не удалось. Можно разве что посетовать на то, что по нажатии *Escape* программа не закрывается, но и это будет придиркой – просто «boss-функция» привязана здесь к клавише *Backspace*.

АЛЬТЕРНАТИВА



ZoomPlayer Standard

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Разработчик InMatrix
Web-сайт www.inmatrix.com/zplayer
Размер загружаемого файла 931 KB

Как и Crystal Player Free, эта программа имеет весь джентльменский набор функций, пусть и не такой богатый, но зато достаточно продуманный и вполне отвечающий потребностям обычного пользователя. К числу главных преимуществ стоит отнести широчайшие возможности по настройке плеера «под себя». Также нам понравилось удобство при управлении проигрыванием файла с помощью мышки. Приятно также, что ZoomPlayer Standard поддерживает просто уйму различных форматов.

ЗА ДЕНЬГИ

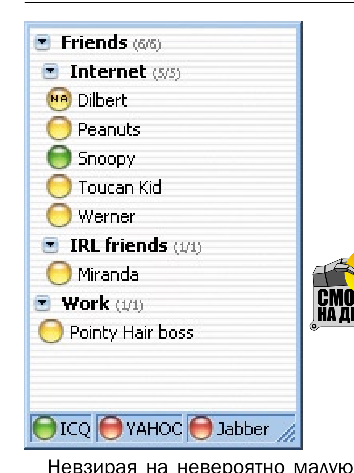
Crystal Player

Разработчик Crystal Player
Web-сайт www.crystalplayer.com
Размер загружаемого файла 1,4 MB
Цена $14,95

Платная версия Crystal Player имеет в своем арсенале весьма и весьма интересные функции для постобработки изображений. Нечеткая картинка? Наложите несколько фильтров, поднимите резкость и установите режим автоматического подбора уровней – проблемы как не бывало. Богатый набор возможностей по изменению «внешнего вида» фильма прилагается: инвертирование, смягчение шумов MPEG-компрессии и пр. Жаль только, что это удовольствие не распространяется бесплатно.



ICQ-клиент



СМОТРИ НА ДИСКЕ

Miranda IM

Разработчик Miranda IM
Web-сайт www.miranda-im.org
Размер загружаемого файла 632 KB

Невзирая на невероятно малую функциональность, отсутствие действительно стоящих украшений и некоторую сложность в первоначальном освоении, Miranda IM – лучший ICQ-клиент для русскоязычного пользователя, не в последнюю очередь благодаря правильной работе с Unicode. А если вы сможете разобраться с тысячей дополнений для нее (что не проблема – см. «Домашний ПК», № 1–2, 2004), то вашему общению в Internet и вовсе не будет никаких преград. ICQ, AIM, MSN, IRC, Yahoo! IM, Jabber – Miranda способна работать с любым из этих протоколов, главное, чтобы у вас хватило времени на болтовню сразу в шести сетях.

Да, по умолчанию Miranda не сможет напомнить о приближающемся дне рождения вашего приятеля или похвастать функциональной History – но это элементарно решается установкой соответствующих плагинов. Зато эпидемия первого в мире вируса, распространяемого по ICQ, охватившая компьютеры многих пользователей классической «аськи», вам будет глубоко безразлична – а спокойствие за безопасность своего ПК, как мы считаем, не идет ни в какое сравнение с минутными хлопотами по поиску нужного плагина.

АЛЬТЕРНАТИВА



СМОТРИ НА ДИСКЕ

Trillian 0.74H

Разработчик Cerulean Studios
Web-сайт www.trillian.cc
Размер загружаемого файла 2,5 MB

Хотя Cerulean Studios и забросила поддержку своего бесплатного детища (выходящие в последнее время новые «буквенные» версии старой «074» отличаются только меньшим числом брешей в системе безопасности клиента, но никак не улучшенной функциональностью), Trillian все еще остается отличным выбором. Усложняет дело лишь отсутствие нормальной реализации Unicode, из-за чего общение с некоторыми пользователями ICQ может стать настоящей пыткой.

ЗА ДЕНЬГИ

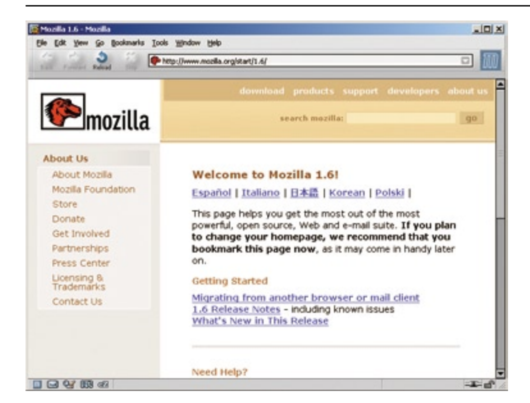
Trillian 2.0

Разработчик Cerulean Studios
Web-сайт www.trillian.cc
Размер загружаемого файла 5,2 MB
Цена $25

Ай-яй-яй, как нехорошо. Отказаться от замечательного бесплатного ICQ-клиента, чтобы создать дорогой, нестабильный и перенасыщенный функциями. Как вам не стыдно, Cerulean! Впрочем, после седьмого–восьмого патча ситуация, наверное, изменится. А пока решайте, что вам дороже – возможность общаться с пользователями ICQ Lite на кириллице и масса сопутствующих проблем или лишний четвертак в кармане и спокойная жизнь (a polzovateli ICQ Lite perebiutsia i tak).

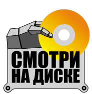


Броузер



Mozilla

Разработчик The Mozilla Organization
Web-сайт www.mozilla.org
Размер загружаемого файла 12 MB

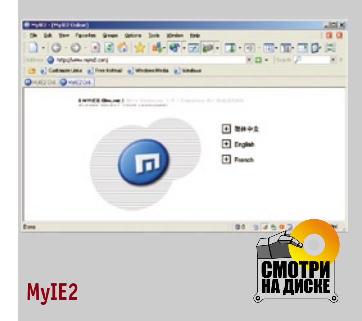


Дело Netscape живет и процветает – пусть о броузере Netscape Navigator сейчас знают лишь «старожилы» Internet, однако теперь его «далекий потомок» Mozilla завоевал огромную популярность в народе. Пусть некоторые пользователи и начинают в последнее время сетовать на «раздувание» программы и отступление от первоначальной идеи – создать небольшой и максимально быстрый броузер, основная масса его сторонников подобными вещами голову себе не забивает.

На самом деле, кроме собственно броузера, в комплект Mozilla входят почтовый клиент (он же по совместительству используется для чтения эхо-конференций), HTML-редактор, адресная книга и клиент для IRC-чата. Конечно, это не способствует уменьшению размера загружаемого файла, но поскольку наши читатели все равно получают свежие релизы Mozilla на ДПК-CD, а не загружают их из Internet, такой недостаток вполне простителен.

Из достоинств этого пакета обязательно стоит упомянуть встроенного «убийцу» всплывающих окон, удобный многостраничный интерфейс, позволяющий открывать в одном окне броузера несколько Web-страниц, поиск по Google из адресной строки, сменные скины, а также доступность исходного кода.

АЛЬТЕРНАТИВА



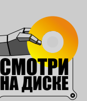
MyIE2

Разработчик MyIE2 Team
Web-сайт www.myie2.com
Размер загружаемого файла 704 KB

Если вы когда-нибудь посещали порно-сайты или российские новостные ресурсы (что, в принципе, одно и то же), то наверняка заметили любовь их создателей к открытию множества новых окон. MyIE2 содержит встроенную защиту от поп-апов, интегрированный поиск в Google, Web-переводчик, автоматический листатель текста и, главное, работает в одном, совершенно неприметном окне. А еще – поддержка скинов и полная совместимость со всеми сайтами, ведь в основе MyIE2 лежит ядро IE от Microsoft.

ЗА ДЕНЬГИ

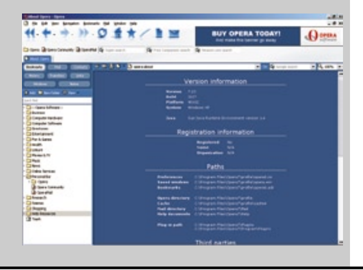
Opera Browser



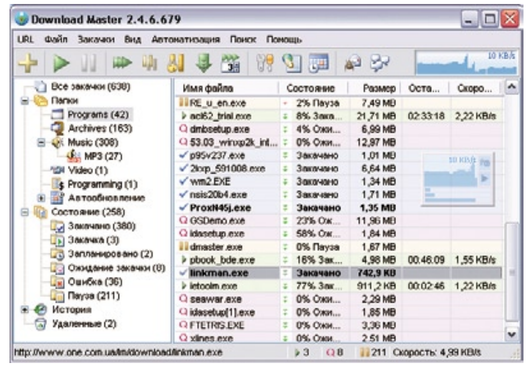
Разработчик Opera Software
Web-сайт www.opera.com
Цена $39

Если на вашей футболке значится надпись «Смерть Microsoft» и вы приверженец всяких новых решений, то выложить 40 долларов за самый альтернативный броузер в мире не кажется такой уж плохой идеей. Но, с другой стороны, почему бы и вовсе не перейти на Mac?

Других достоинств у этой программы мы, как ни старались, найти не смогли. Да, Opera – замечательный броузер, но все то же самое, а порой – даже лучше, можно получить совершенно бесплатно.

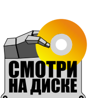


Менеджер загрузок



Download Master

Разработчик WestByte
Web-сайт www.westbyte.com/dm
Размер загружаемого файла 1,8 MB



Все мы что-нибудь качаем из Internet. Однако использовать для этого встроенные средства броузера хоть и просто, но не всегда надежно – даже если вы являетесь счастливым обладателем выделенной двухмегабитной линии, все равно вероятность получения битых файлов остается. Что уж говорить о тех, кто подключается к Internet по древнему как мир dial-up, – им сам бог велел предпринять какие-нибудь, пусть самые минимальные, меры по защите своих закачек.

И если на качественный канал денег нет, то единственный способ обезопасить загружаемые файлы от досадных сбоев и обрывов линии – воспользоваться каким-либо менеджером загрузок. Большинство из них стоят денег, однако и среди бесплатных можно найти очень даже достойные экземпляры, порой ни в чем не уступающие своим платным аналогам.

Одним из них, например, является Download Master – между прочим, российской разработки. Проект достаточно претенциозный – на сайте можно найти новость о том, что в странах СНГ Download Master по популярности уже обошел ReGet и вплотную приблизился к лидеру – FlashGet, а к концу года обскачет и его. Ну что ж, все может быть, тем более что у Download Master для этого есть все задатки.

АЛЬТЕРНАТИВА



Star Downloader Free

Разработчик Star Downloader
Web-сайт www.stardownloader.com
Размер загружаемого файла 1,4 MB

Утилита проста как правда, но это не мешает ей исправно выполнять свои функции. Имеется интеграция с рядом популярных броузеров, разделение скачиваемого файла на несколько частей для ускорения загрузки, поиск быстрейших «зеркал», автоматическая докачка после обрывов связи (соединение с провайдером, кстати, также может автоматически восстанавливаться), планировщик заданий и т. д. – в общем, скромно, но со вкусом.

ЗА ДЕНЬГИ

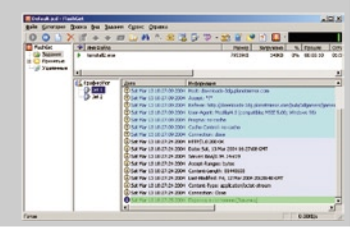
FlashGet

СМОТРИ НА ДИСКЕ

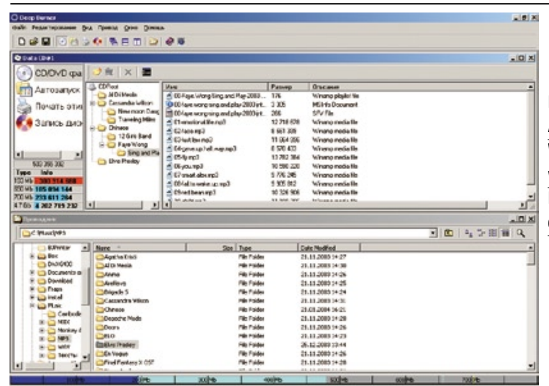
Разработчик Amazesoft
Web-сайт www.flashget.com
Размер загружаемого файла 1,7 MB
Цена $29,95

Один из лучших менеджеров загрузки. Некоторое время назад он был якобы бесплатным (являясь на самом деле spyware), однако в последних версиях разработчик перешел на условно-бесплатное распространение, удалив из программы все «шпионские» модули – что, безусловно, пошло ей только на пользу.

Кстати, на момент написания статьи официальные сайты программы и Amazesoft были недоступны, выдавая сообщение об ошибке на чистом китайском – надеемся, к моменту выхода журнала все проблемы будут решены.



Программа для записи CD/DVD



DeepBurner

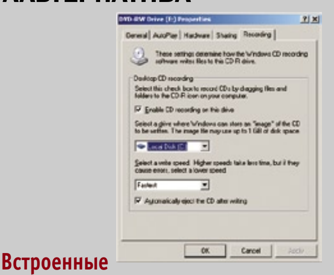
Разработчик Astonsoft
Web-сайт www.deepburner.com
Размер загружаемого файла 1,8 MB



Найти полностью бесплатную программу для записи дисков оказалось сложнее, чем мы думали, но все-таки довольно продолжительные поиски увенчались успехом. DeepBurner позволяет создавать диски CD/DVD (как мультисессионные, так и с одной сессией), AudioCD, записывать ISO-образы, добавлять функцию автозапуска и даже печатать обложки (пламенный привет, Nero Burning Rom).

Конечно, пользователь, знакомый с упомянутым выше комплектом от Ahead, на первых порах воспринимает DeepBurner как нечто несерьезное (один только размер – меньше 2 MB – чего стоит), однако со временем приходит понимание того, что размер имеет значение не всегда и не везде, и что маленькая программа может полностью удовлетворять повседневные запросы рядового владельца домашнего ПК. Из действительно существенных недостатков следует назвать разве что отсутствие опции копирования дисков да поддержку всего одного формата образов (ISO). Даже создание обложек в DeepBurner смотрится как-то не к месту и настораживает пользователя, знакомого с эволюционным путем, проделанным в свое время Nero Burning Rom.

АЛЬТЕРНАТИВА



Встроенные средства WinXP

Разработчик Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com
Размер загружаемого файла 0

Если DeepBurner вам не понравился, а платить кругленькую сумму жадным немцам вы не хотите, можно воспользоваться встроенными в Windows XP средствами для записи дисков – в конце концов, должна же эта операционная система отрабатывать вложенные в нее деньги...

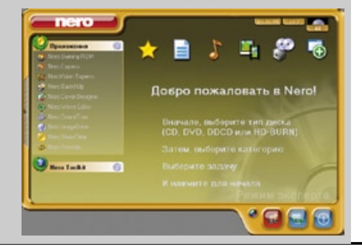
Похвастаться особой функциональностью она, к сожалению, не может (за исключением само собой разумеющейся идеальной интеграции с системой), однако записывать диски у нее все-таки получается, а это главное.

ЗА ДЕНЬГИ

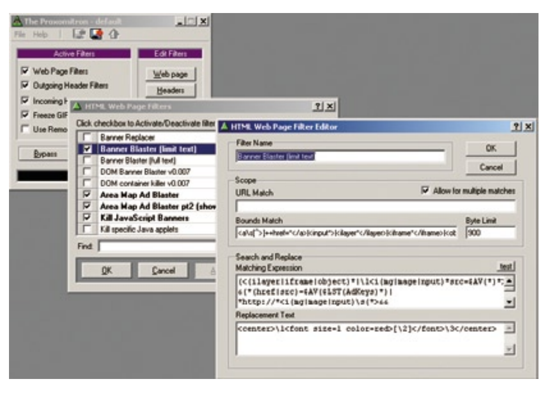
Nero Burning Rom 6

Разработчик Ahead Software
Web-сайт www.nero.com
Размер загружаемого файла 25,5 MB
Цена – $59,99 (загружаемая через Internet версия)/$79,99 (коробочная версия)

Конечно, Nero Burning Rom стоит совершенно неумных денег, однако и комплектация этого пакета тоже совершенно невообразимая. И пусть любители маленьких и быстрых утилит обзывают Nero Nurning Rom не совсем понятным для непосвященных термином bloatware, обычный юзер будет только рад получить такой швейцарский нож, прекрасно совмещающий в себе невероятно удобную программу для записи CD/DVD, утилиту для дизайна обложек, редактор аудиофайлов, диджейский софт и еще много чего.



Утилита для борьбы с Web-рекламой



Proxomitron

Разработчик The Proxomitron
Web-сайт www.proxomitron.org
Размер загружаемого файла 1 MB

Proxomitron не мертв – он просто так выглядит. И даже надпись на заглавной странице официального сайта (который, между прочим, перенаправляет пользователя к бесплатной страничке на архаичном хостинге geocities), гласящая «Now that's what I call a dead Proxomitron!» («вот что я называю мертвым Проксомитроном!»), не способна поколебать поклонников этой программы. Да, в последний раз она обновлялась около года назад, и даже сам автор рекомендует обратить внимание на другие утилиты (список прилагается). Но все это вместе взятое не мешает Proxomitron оставаться одной из лучших программ (если не самой лучшей) для фильтрации Web-контента.

Особо ценно то, что Proxomitron не просто «удаляет баннеры» и «убивает pop-up», – благодаря чрезвычайно мощному (хоть и довольно сложному в освоении) инструментарию его можно научить делать все что угодно: убирать фон на страницах и в таблицах, манипулировать HTTP-заголовками, передавать сайту любую информацию о клиентском программном обеспечении (взамен настоящей), избирательно отключать Java-скрипты и многое-многое другое – нужно лишь освоить язык замены RegExp...

АЛЬТЕРНАТИВА

WebWasher Classic

Разработчик webwasher AG
Web-сайт www.webwasher.com
Размер загружаемого файла 1 MB

Если внешний вид Proxomitron вызывает у вас стойкое отвращение, попробуйте WebWasher (бесплатный для частного использования и для образовательных учреждений). Конечно, он гораздо слабее, чем Proxomitron, зато чтобы его настроить, вам не придется осваивать азы программирования. Единственный найденный серьезный недостаток WebWasher – это некорректная работа с форумами на движке phpBB2 (для посещения таких форумов вам придется отключать утилиту).

ЗА ДЕНЬГИ

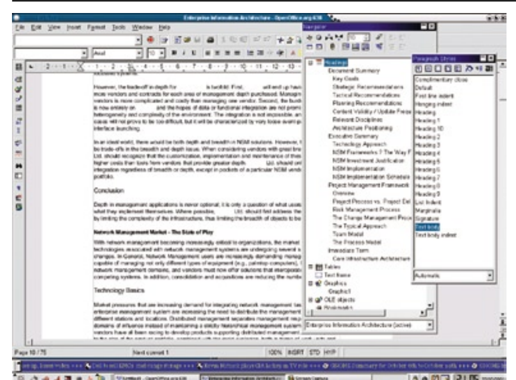
Ad Muncher



Разработчик Murray Hurps
Web-сайт www.admuncher.com
Размер загружаемого файла 157 KB
Цена – $25

Замечательная программа по всем показателям, кроме стоимости. Ad Muncher прекрасно справляется с фильтрацией любого нежелательного контента, причем не только из броузеров, но и из других программ, работающих в онлайне (например, менеджеры загрузки, клиенты p2p-сетей, Internet-пейджеры и т. д.). Мизерный размер просто поражает воображение: как ее создателю удалось впихнуть столько возможностей в несчастные полторы сотни килобайт, не знает никто.

Офисный пакет



OpenOffice.org

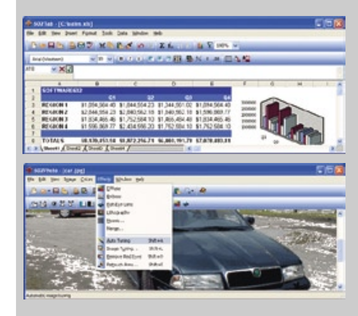
Разработчик OpenOffice.org
Web-сайт www.openoffice.org
Размер загружаемого файла 63,5 MB

Набор текстов, редактирование таблиц, подготовка рефератов – тысячи украинских вузов пестрят такими объявлениями. Обзаведитесь OpenOffice.org – и смело набирайте, редактируйте и даже подготавливайте. Не самый богатый набор функций компенсируется низкими требованиями – как к системе, так и к кошельку. Расстраивает только отсутствие встроенной СУБД, но для этого есть масса других, тоже бесплатных, программ.

На первый релиз в свое время было довольно много нареканий – еще бы, проект такого уровня сложности в версии 1.0 просто не может быть избавлен от всех ошибок. Однако вышедшая несколько месяцев назад версия 1.1 (не так давно мы ее уже выкладывали на ДПК-CD) была на порядок более стабильной, да и совместимость с Microsoft Office (важнейший критерий, особенно в стране, где MS Office стоит чуть ли не на каждом компьютере) значительно улучшилась.

Отрадно, что сообщество, работающее над этим уникальным проектом, не собирается почивать на лаврах и продолжает трудиться в поте многочисленных лиц – 1 марта появился релиз-кандидат 1.1.1. Можете быть уверены – когда выйдет финальная версия, она обязательно окажется на нашем диске.

АЛЬТЕРНАТИВА



602PC Suite 2002

Разработчик Software602
Web-сайт software602.com
Размер загружаемого файла 21,5 MB

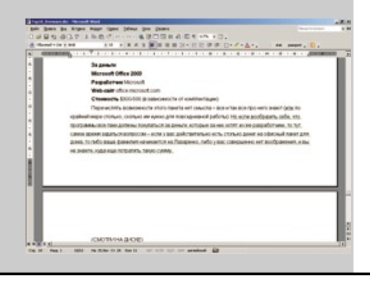
Вы хотите быть оригиналом? MS Office стоит слишком дорого, а OpenOffice.org не подходит, потому что это недостаточно экстремально? Тогда попробуйте 602PC Suite 2002 – офисный пакет, содержащий все основные программы (текстовый и графический редакторы, электронные таблицы, фотоальбом). Пакет заявлен как бесплатный, однако настойчиво предлагает зарегистрироваться за некоторую весьма умеренную (особенно по сравнению с MS Office) плату.

ЗА ДЕНЬГИ

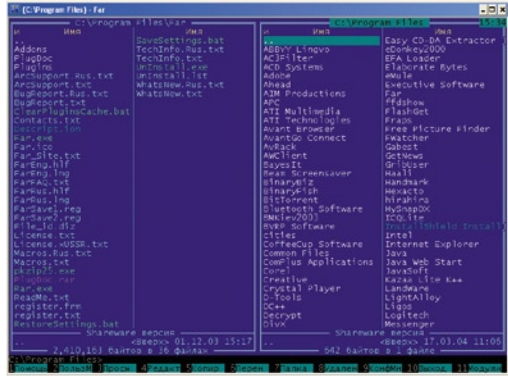
Microsoft Office 2003

Разработчик Microsoft
Web-сайт office.microsoft.com
Цена – $300–500 (в зависимости от комплектации)

Перечислять возможности этого пакета нет смысла – пользователи и так все про него знают (или по крайней мере столько, сколько им нужно для повседневной работы). Но вообразим себе, что программы все-таки должны покупаться за деньги, которые за них хотят их же создатели, и тут самое время задаться вопросом – если у вас действительно есть столько денег на офисный пакет для дома, то либо ваша фамилия начинается на Лазаренко, либо у вас совершенно нет воображения и вы не знаете, куда еще потратить такую сумму.

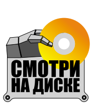


Файловый менеджер



FAR manager

Разработчик Евгений Рошаль
Web-сайт www.rarsoft.com
Размер загружаемого файла 1,3 MB

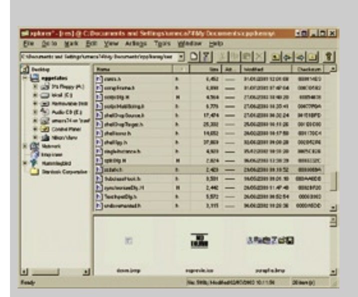


Если вы вдруг не говорите по-русски или проживаете за пределами СНГ, то просьба не беспокоиться – FAR для вас стоит денег. А счастливым жителям вечно шестой части суши стоит только порадоваться солидной экономии, которую дает знание названий дней недели, и наслаждаться слегка архаичным, но все-таки очень удобным интерфейсом лучшего файлового менеджера.

FAR может настолько много, что сложно сказать, существуют ли еще какие-то манипуляции над файлами, которые не охвачены разработчиками. Поддержка любых (абсолютно любых) архивов, включая образы дисков и tar.gz, – причем все это очень легко настраивается. Встроенный мощный FTP-клиент ProxyFTP, дающий фору профессиональным программам. Невероятно удобная поддержка сети – так что путешествие по файлам на компьютерах из родной LAN не представляет никакой трудности. И напоследок – способность управлять запущенными процессами в обход стандартных средств Windows.

Да, если вы вдруг обнаружите, что FAR чего-то не умеет, не радуйтесь. Огромное количество плагинов на plugring.farmanager.com позволяет превратить его в многофункциональный комплекс управления ПК, не имеющий себе равных. Там есть буквально все – от просмотра картинок до записи CD и DVD.

АЛЬТЕРНАТИВА



xplorer²

Разработчик Nikos Bozinis
Web-сайт www.netez.com/2xExplorer
Размер загружаемого файла 523 KB

Найти достойную альтернативу бесплатному (для нас) FAR невозможно, поэтому мы даже не пытались. Взамен же решили предложить другой вариант: файловый менеджер, максимально похожий на привычный многим Windows Explorer, но при этом... гораздо лучше его. Пусть слово «альфа», которое в изобилии встречается на Web-сайте программы, вас не пугает – xplorer² «вырос» из другого проекта, 2xExplorer, так что у этого проекта за плечами уже довольно долгий период разработки.

ЗА ДЕНЬГИ

Servant Salamander





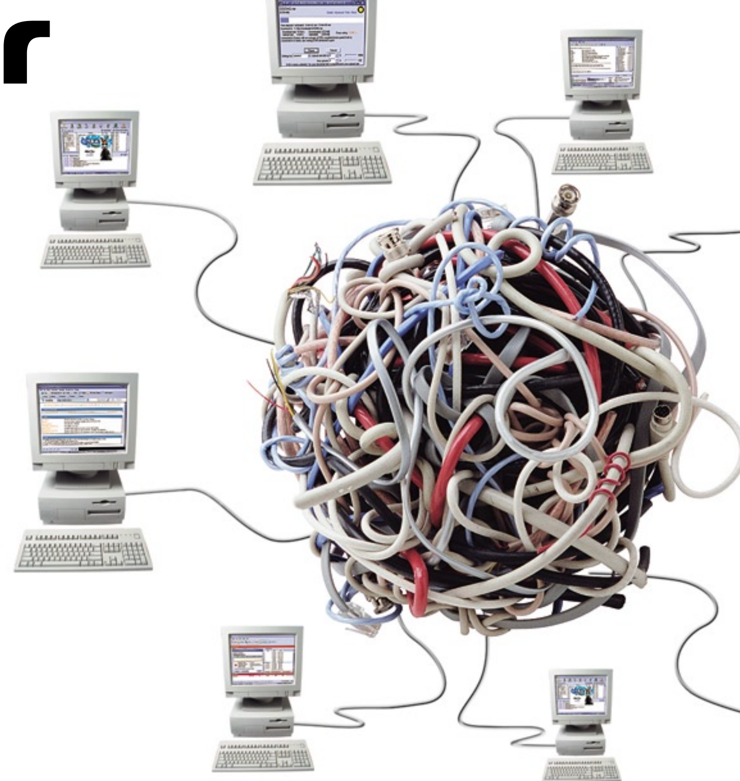
Разработчик ALTAP
Web-сайт altap.cz
Размер загружаемого файла 4,8 MB
Цена – $20

Если вам не нужен FTP-клиент (или у вас есть отдельная программа на этот случай, полностью вас устраивающая), предлагаем обратить внимание на Servant Salamander. Отличные плагины (например, просмотрщик графики вполне способен заменить ACDSee, а плагин для открытия и распаковки имиджей дисков поддерживает почти десяток различных форматов), до мелочей продуманный интерфейс – в общем, все просто прекрасно, вот только версия 2.5 никак не может выбраться из состояния беты...



Клиенты Peer-to-Peer

Ростислав Панчук



С практически повсеместным распространением высокоскоростных соединений и домашних сетей все больше и больше пользователей приобщаются к «быстрому» Internet. Но проходит некоторое время, и, казалось бы, необъятные HTTP- и FTP-ресурсы уже перестают удовлетворять ваши запросы в музыке, играх и фильмах. Что ж, пора переходить на качественно новый уровень поиска информации – к чрезвычайно популярным нынче Peer-to-Peer-сетям. Об этих структурах, а также о самых распространенных клиентах для работы с ними мы и расскажем в данной статье.

Итак, что же представляют собой P2P-сети? Главное их отличие от «типичных» Internet-ресурсов в том, что здесь нет понятия «клиент-сервер» – все пользователи таких сетей абсолютно равноправны и могут обмениваться между собой информацией в обе стороны. Кроме того, такая децентрализация значительно увеличивает масштабируемость сети (ее размер ограничен лишь количеством желающих) и, главное, степень безопасности ее участников. Ведь здесь нет центрального сервера (как в безвременно погибшем Napster 1.0), который можно было бы атаковать и тем самым блокировать работу всей сети. В данном случае потеря даже нескольких ее сегментов никак не отразится на остальных пользователях.

Подобных пиринговых сетей, равно как и соответствующего ПО, существует довольно много. Мы рассмотрим наиболее популярные из них, а также лучшие, на наш взгляд, программы для работы с ними.

Shareaza 1.8.10.8

Различные пиринговые сети во многом отличаются друг от друга как структурой, так и составом контента: в KaZaa это в основном MP3-композиции и фильмы, в eMule и BitTorrent – еще и ПО, ТВ-шоу, игры. Поэтому вполне вероятно, что какой-то файл может отсутствовать в одной сети, наличествовать в отдельных экземплярах в другой и быть широко распространенным в третьей. Вот и приходится устанавливать на ПК сразу несколько P2P-клиентов для работы в каждой из них, что вызывает массу неудобств. Что ж, теперь об этом можно успешно забыть благодаря разработчикам многоплатформенной программы Shareaza. Список поддерживаемых ею протоколов как минимум достоин уважения: Gnutella2 («родная» для Shareaza сеть), eDonkey, Gnutella и (внимание!) BitTorrent. Стоит ли говорить, какие перспективы открываются перед пользователем?! Мало того, что поиск данных стал значительно информативнее (четыре P2P-сети, как-никак), возросла и скорость загрузки данных. О полуживом Morpheus (сеть Gnutella) теперь и не вспоминаешь, а удобство работы с BitTorrent поднимается на качественно новый уровень. Что же касается Gnutella2, то возможности работы с ней просто поражают: вы не только увидите рейтинги и комментарии пользователей к тому или иному файлу (что обезопасит вас от скачивания плохо закодированного/поврежденного фильма, например), но и узнаете приблизительную скорость соединения. Здесь уж действительно добавить просто нечего – сервис выполнен по высшему разряду.

Правда, пока работа с каждым протоколом передачи данных осуществляется отдельно, но в ближайшем будущем нам обещают полноценный обмен информацией между всеми четырьмя сетями, что приведет к значительному увеличению скорости загрузки. Одно дело несколько разрозненных пользователей в каждой сети, и совсем другое – пару десятков активных источников одновременно.

Freeware

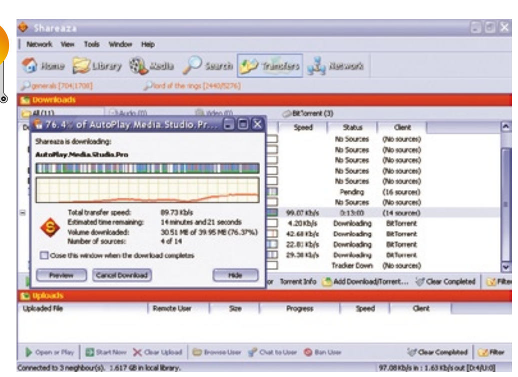


Разработчик
Shareaza Pty

Web-сайт
www.shareaza.com

Размер загружаемого файла
2,75 MB

URL
www.kiwiuk.net/shareaza/Shareaza18A8.exe



ВЕРДИКТ ★★★★★



Идеальный выбор для работы в Peer-to-Peer-сетях

ЗА	ПРОТИВ
Высокая скорость загрузки данных; поддержка четырех различных P2P-сетей	Нет

НЕКОТОРЫЕ СООБРАЖЕНИЯ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ФАЙЛООБМЕННЫХ СЕТЕЙ

Разумеется, идеальным выбором для постоянной работы с P2P является «широкий» (минимум 512 Kbps) канал доступа в Internet без учета трафика. Что касается наших жизненных реалий, то такой вариант все еще остается полумифическим – мало какой провайдер сможет предоставить вам такие услуги за умеренную плату. Смутную надежду вселяет xDSL от Укртелекома, но 115 Kbps – это все равно слишком медленно. В принципе, с BitTorrent и KaZaa можно успешно работать даже на модеме – как говорится, было бы желание. Главное – подсчитать удельную стоимость 1 MB информации во всех вариантах. Если же вы выходите в Internet из локальной сети, не забудьте учесть исходящий трафик, который в таких случаях может составлять до 30% и больше всей скачанной информации – ведь вы будете не только принимать данные, но и отдавать их, не забывайте об этом. Ну и наконец, опыт показывает, что фильм или игру намного проще, дешевле и быстрее купить в соседнем магазине, чем ждать несколько дней, пока она выкачается. К тому же намного приятнее держать в руках лицензионный продукт с качественной полиграфией (не говоря уже о достойном изображении на экране), чем безымянную «болванку», впопыхах подписанную маркером.

KaZaa Lite K++ 2.4.1

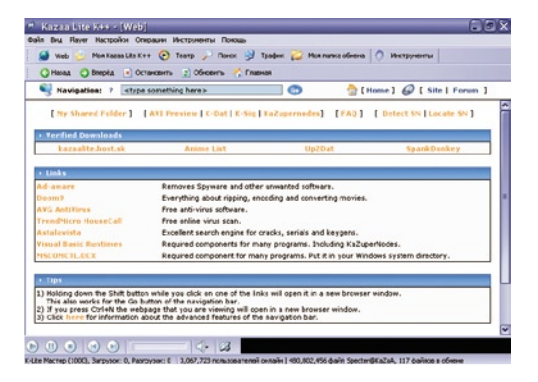
Полагаю, представлять KaZaa вовсе не обязательно – если по каким-то причинам этот сверхпопулярный музыкальный поисковик еще не стоит на вашем ПК, то вы по крайней мере слышали о нем из новостей IT-индустрии. И если для всех остальных разработчиков тяжба с приснопамятной Американской Ассоциацией звукозаписывающих компаний (RIAA) и подобными структурами равнозначна гибели собственного детища (вспомним ту же Napster), то для компании Sharman Networks – владельца KaZaa – это, похоже, «всего лишь» бесплатная рекламная кампания. На данный момент в ее активе более 3 миллионов (!) пользователей, армия которых продолжает расти с астрономической скоростью, и просто неисчислимое множество музыкальных и видеофайлов. Все это, конечно, очень хорошо, вот только есть одно «но» – огромное количество устанавливаемого вместе с KaZaa Media Desktop spyware и рекламных блоков (adware). Учитывая желания масс, группа анонимных благодетелей создала «облегченную» версию этой программы, выбросив весь ненужный «мусор» и в то же время снабдив ее дополнительными плагинами для максимально удобной работы. Конечно, юридическая сторона вопроса о существовании KaZaa Lite весьма неоднозначна, но не стоит забывать, что «оригинальная» KaZaa тоже является «пиратской» программой. Одним пиратом больше, одним меньше – это уже не так важно для нашего пользователя, абсолютно не комплексующего в подобных вопросах.

Сеть FastTrack, в которой обитают все пользователи обеих «коз» и их клона Grokster, также одноранговая, с дополнительной «надсетью» суперузлов (supernodes), но ее структура гораздо проще, чем, например, сети eDonkey. Так, сервером может стать любой желающий со сравнительно широким каналом, причем такое состояние практически не отразится на загрузке системных ресурсов вашего ПК. Соединение с сетью происходит почти мгновенно, чего нельзя сказать о поиске. И хотя в KaZaa нет системы кредитов (а может, как раз благодаря этому), результаты работы с ней ничуть не хуже, чем с eMule. Здесь нет многотысячных очередей, а если требуемый файл представлен хотя бы в нескольких экземплярах, то можно смело рассчитывать на самое скорое прибытие его к точке назначения. Закачка файлов выполняется весьма быстро, хотя и не лишена нескольких досадных недостатков. Во-первых, она выполнена абсолютно непрозрачно, и пользователь не может узнать размер очереди, доступность источников и т. д. Последнее, впрочем, актуально лишь для редких композиций, так что во всех остальных случаях об этом не стоит беспокоиться. Также, несмотря на то что заявлены многопоточная загрузка данных и докачка частично загруженных файлов, в действительности их работа неидеальна. Поэтому весьма часто возникают ситуации, когда вы нашли некий файл, скачали его часть, а когда захотели возобновить загрузку, программа начинает ее с нуля. С другой стороны, песни редко «весят» больше 20 MB, так что для такого дела можно и чуточку потерпеть.

Весьма неплохо выполнен и алгоритм «расшаривания» собственных ресурсов. Вы можете снабдить каждый файл подробными комментариями, а также порекомендовать его другим пользователям. Ну а с помощью идущих в комплекте с K++ плагинами стало намного удобнее искать нужные данные (предпросмотр видео, менеджер закачек, информация «от А до Я» о требуемом файле и т. д.). Единственное «но», которое может помешать вам ощутить все преимущества KaZaa Lite, – Sharman Networks начала активную кампанию по ее «прикрытию». Пока «живы» лишь российские зеркала, будем надеяться, что они останутся в таком же состоянии и дальше...

Freeware

Разработчик
Неизвестен
Web-сайт
www.kazaalite.ru
Размер загружаемого файла
2,64 MB
URL
gd.tuwien.ac.at/pc/bazar/klite/klitekpp242r.exe




ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохая программа для поиска музыки и фильмов

ЗА	ПРОТИВ
Самая большая пиринговая сеть в мире; удобный поиск и сравнительно высокая скорость закачки	Туманное будущее KaZaa Lite; проблемы с докачкой частично загруженных файлов

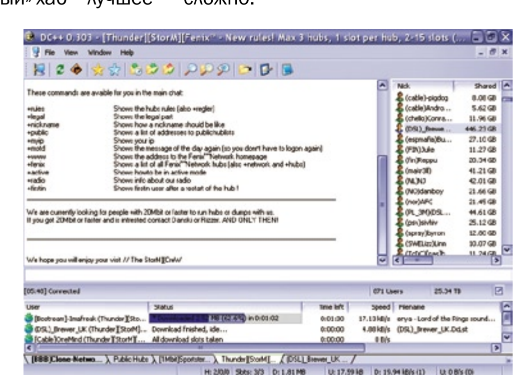
DC++ 0.306

DC++, подобно eMule, является open-source альтернативой adware-клиенту, только здесь в его роли выступает не eDonkey, а еще один популярный P2P-поисковик DirectConnect. Сеть DirectConnect не является полностью одноранговой – в ней, как и в KaZaa и eMule, есть множество созданных энтузиастами серверов (hubs), облегчающих обмен данными. Вот только правила «вступления» тут пожестче – многие серверы просто не пустят к себе «халявщиков», так что поневоле приходится открывать свои файлы. За счет такой «хитрости» DirectConnect уверенно держит первенство среди всех P2P-сетей по количеству ресурсов, ведь многие пользователи «расшаривают» десятки и даже сотни гигабайтов самых разнообразных данных. Первым делом при запуске программа скачивает список доступных ей хабов, и уже потом вы решаете, к какому из них присоединиться. Попав на сервер (подключение занимает считаные секунды), можно просматривать список доступных у того или иного пользователя файлов и искать среди них нужную информацию. А вот здесь вас ждет первое разочарование – поиск данных будет проводиться только на тех серверах, к которым вы подключены. Для компенсации этого недостатка многие серверы объединяются в подсети, и тогда поиск проходит не только на данном хабе, но и на всех остальных, связанных с ним. Немного позже вас озадачат весьма бедные настройки загрузки – по умолчанию DC++ выделяет каждому пользователю целых три слота для upload, так что длиннющие очереди (плюс минимум информативности) здесь в порядке вещей. Ни о какой многопоточной загрузке речь не идет (правда, скорости очень даже неплохи), хорошо хоть поддерживается докачка частично загруженных файлов. Зато информации здесь...

Вообще если BitTorrent в основном используется для поиска недавно появившихся файлов, то DC – идеальное средство обмена информацией для фанатов чего-то самого-самого редкого. Большинство приватных хабов созданы именно энтузиастами – так, нам встречались ресурсы, посвященные весьма необычным увлечениям, вроде классических трэш-фильмов 30-х годов. И для того, кто интересуется такими вещами, «правильный» хаб – лучшее средство добыть редкую и малодоступную информацию. К тому же скорость загрузки на таких ресурсах обычно очень высокая, вот только обнаружить их адреса довольно сложно.

Freeware

Разработчик
Jacek Sieka
Web-сайт
dcplusplus.sourceforge.net/
Размер загружаемого файла 1,5 MB
URL
heanet.dl.sourceforge.net/sourceforge/dcplusplus/DCPlusPlus-0.306.exe



ВЕРДИКТ ★★★★★

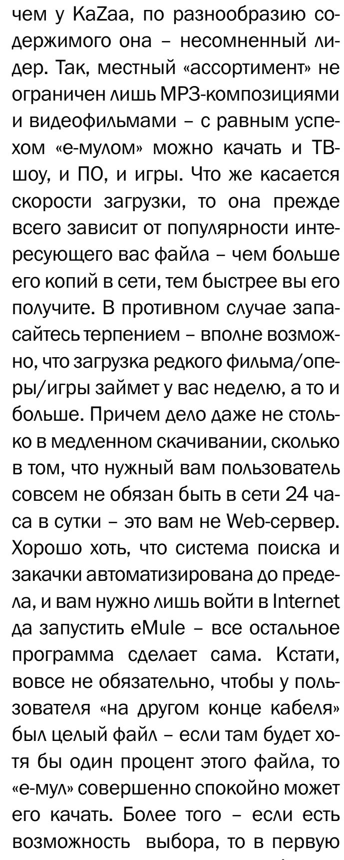


Весьма неплохой P2P-клиент, еще бы загрузка данных была выполнена более удобно...

ЗА	ПРОТИВ
Одна из самых больших P2P-сетей; огромное количество информации	Поиск и загрузка данных оставляют желать лучшего

eMule Plus 1.0j

Альтернативный вариант известного клиента eDonkey 2000, позаимствовавший у него все лучшее и в то же время лишенный специфических недостатков. Сеть eDonkey охватывает сотни тысяч пользователей по всему миру, но при этом не является полностью децентрализированной – существует большое количество созданных энтузиастами серверов, с помощью которых значительно облегчается и ускоряется процесс поиска информации. Все они работают отдельно друг от друга и абсолютно равноправны (т. е. «центра» среди них нет), так что временный отказ нескольких серверов никак не повлияет на работу остальных. При запуске eMule автоматически загрузит список действующих серверов и начнет их перебирать на предмет возможности подключения – максимум через минуту вы будете уже в сети. Сама же система поиска здесь построена на других принципах, нежели привычный нам Google. Соединившись с каким-то сервером, вы можете искать и загружать требуемые файлы, но лишь среди тех пользователей, которые в данный момент подключены к нему. И только со временем, после того как желанная песня кумира попала в очередь закачек, «подтянутся» и результаты поиска от других узлов. Что же касается количества ресурсов – одного из главнейших критериев выбора той или иной пиринговой сети, то здесь оно просто поражает воображение. И хотя объем сети eDonkey будет поменьше, чем у KaZaa, по разнообразию содержимого она – несомненный лидер. Так, местный «ассортимент» не ограничен лишь MP3-композициями и видеофильмами – с равным успехом «е-мулом» можно качать и ТВ-шоу, и ПО, и игры. Что же касается скорости загрузки, то она прежде всего зависит от популярности интересующего вас файла – чем больше его копий в сети, тем быстрее вы его получите. В противном случае запаситесь терпением – вполне возможно, что загрузка редкого фильма/оперы/игры займет у вас неделю, а то и больше. Причем дело даже не столько в медленном скачивании, сколько в том, что нужный вам пользователь совсем не обязан быть в сети 24 часа в сутки – это вам не Web-сервер. Хорошо хоть, что система поиска и закачки автоматизирована до предела, и вам нужно лишь войти в Internet да запустить eMule – все остальное программа сделает сама. Кстати, вовсе не обязательно, чтобы у пользователя «на другом конце кабеля» был целый файл – если там будет хотя бы один процент этого файла, то «е-мул» совершенно спокойно может его качать. Более того – если есть возможность выбора, то в первую очередь он станет тянуть особо редкие части, имеющиеся у наименьшего количества пользователей.



Зоологическая справка

Мул – гибрид осла и лошади, значительно сильнее и выносливее своих родителей

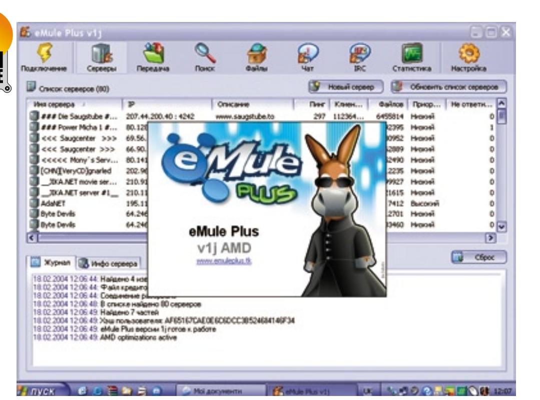
Ну и конечно, правилом хорошего тона будет «расшаривание» (т. е. предоставление доступа другим пользователям сети) своих собственных ресурсов – только так можно способствовать ее дальнейшему расширению. Но поскольку альтруистов с бесплатным unlimited на 2 Mbps и выше не так уж и много, разработчики решили эту проблему в лучших советских традициях – добровольно-принудительно, введя так называемую систему кредитов. Если вкратце, то чем больше вы делитесь с другими своим каналом связи и данными, тем выше ваш рейтинг среди пользователей и тем быстрее вы скачаете нужную вам информацию. Еще одной мерой воздействия является коэффициент приема/передачи – при введении лимита на скорость «отдачи» информации скорость приема также будет автоматически ограничена. Кроме того, все загружаемые вами файлы открыты и для остальных, так что вполне реальна ситуация, когда вы качаете с источника требуемую часть файла, в то время как он... загружает нужные ему фрагменты от вас. Такая вот математика.

При скачивании больших файлов необходима высокая точность работы – в противном случае существование P2P-сети просто теряет смысл. Во избежание возможных ошибок каждый файл «разрезается» на части по 9 MB – и если какая-то из них оказалась поврежденной, то «е-мул» перекачает только ее, а не все 700 MB фильма. Конечно, для стопроцентной гарантии успеха этой полумеры явно недостаточно, да и как растолковать программе, соответствует ли копия оригиналу? Поэтому были созданы дополнительные алгоритмы защиты данных. Каждому файлу в eMule присваивается уникальное имя, полученное на основе значения нескольких байтов в его теле (так называемый хэш), при этом название, под которым файл «числится» на вашем жестком диске, здесь не имеет никакого значения. Сравнивая полученные данные с первоисточником, программа мигом выявляет все «осечки». Кстати, благодаря такому подходу в eDonkey 2000 удается реализовать крайне редкую для P2P-сетей вещь – ссылки на файл (нечто похожее имеется лишь в BitTorrent). Если в других сетях вам приходится искать файл по названию даже в том случае, когда кто-то из ваших знакомых уже однажды загружал его на своем компьютере, то в eMule в такой ситуации достаточно попросить переслать вам «прямую» ссылку на нужный файл. Добавьте к этому просто блестяще сделанную статистику всего входящего и исходящего трафика, чат и IRC-клиент для общения пользователей – и в итоге мы получаем почти идеальный P2P-клиент. Заслуженные 5; возможно, был бы и «Выбор редакции», если бы не потрясающе удачный BitTorrent....

Freeware



Разработчик eMule Plus Team
Web-сайт www.emuleplus.tk
Размер загружаемого файла 2,51 MB
URL heanet.dl.sourceforge.net/sourceforge/emuleplus/eMulePlus-1j.Installer.exe



ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличный выбор для поиска информации любого типа

ЗА	ПРОТИВ
Огромное количество разнообразных ресурсов в сети eDonkey; гибкая система поиска и фильтрации результатов	Огромные очереди на закачивание

BitTorrent 3.3

Главным недостатком FastTrack, Gnutella, eDonkey и прочих Peer-to-Peer-сетей является то, что скорость загрузки, несмотря на все ухищрения их разработчиков, все-таки довольно низкая. Для решения этой проблемы был создан новый высокоскоростной протокол передачи данных – BitTorrent. Основной особенностью BitTorrent, в отличие от других P2P-клиентов, является совмещение двух процессов – загрузки и одновременной отдачи той же информации другим. Поэтому не имеет значения, сколько будет желающих скачать той или иной файл – один, десять или тысяча. Каждый пользователь автоматически создает «вакансию» для другого, и места в любом случае хватит всем. Более того, чем больше участников, тем быстрее будет распространяться информация, так как программа скачивает данные одновременно со всех источников. Поражает, не так ли? Естественно, для этого понадобилось изменить структуру самой сети, взяв в качестве образца Usenet-конференции. Так, существует несколько центральных серверов (trackers), множество пользователей «в промежутке» между ними и очень высокая скорость обмена данными. Примечательно, что серверы не являются хранилищами файлов и не содержат никаких личных данных пользователей, а их функция сводится только к управлению соединениями между узлами.

Так же нестандартно выглядит и сама программа-клиент. По большому счету, у нее нет привычного нам графического интерфейса, что поначалу несколько озадачивает. Нет у BitTorrent и централизованного поиска информации на «своих» ресурсах – зачем заново изобретать велосипед, если любимый Google справляется с этим намного лучше? Существует множество Web-ресурсов со ссылками на «торренты» на любой вкус и цвет, но для удобства мы указали во врезке координаты лишь наиболее популярных из них. Свое истинное обличье программа проявит лишь тогда, когда вы зайдете на один из таких сайтов и выберите ту ссылку, которая вас заинтересовала. После того как вы загрузите небольшой (несколько килобайт) файл с расширением *.torrent, утилита автоматически «подхватит» его и предложит указать место, куда следует сохранять собственно данные. А далее вы увидите... почти точную копию окна загрузки файлов Internet Explorer, с тем лишь отличием, что прерванные закачки можно продолжить. Также существует более полудюжины альтернативных клиентов,

возможности которых значительно шире, нежели у официальной версии (рекомендуем The Shad0w's experimental client, сайт bt.degreez.net). В частности, они позволяют регулировать скорость отдачи данных, настраивать программу для работы через локальную сеть, файрвол/роутер и т. д.

Аналогичная ситуация и с «расшариванием» собственных ресурсов. Для этого понадобится дополнительная программа (официальная completedir или же альтернативная maketorrent 2.0). Подробно останавливаться на этом не будем – весь процесс детально описан в официальном FAQ. Примечательно, что вовсе не нужно создавать свой файл-torrent (который представляет собой этакий «внешний» хэш) для каждого фильма/MP3-композиции/ISO-образа – вы можете объединять под одним «торрентом» целые папки с сотнями файлов, экономя массу времени и нервов. Общее правило, которое следует неукоснительно выполнять как при загрузке, так и при отдаче файлов: если вы уже скачали нужные вам данные, не спешите закрывать окно программы. Тем самым вы дадите возможность загрузить их и другим, а значит, продолжите жизнь данной ссылки. Главное, что скорость в BitTorrent просто ошеломляет – программа умудряется доверху забить весь (!) канал, обеспечивая максимально быструю доставку файлов. После жалких 33–64 Kbps в «ослике» (и это при выделенной линии 512 Kbps!) 128–256 Kbps и выше в BitTorrent воспринимаются как что-то нереальное. Ах да, и забудьте об очередях – их здесь просто не существует, равно как и занудных рейтингов. Единственный минус – короткое (максимум неделя-две) время жизни ссылок, но при таких «космических» скоростях их просто не успеваешь накопить. BitTorrent – это, бесспорно, лучший P2P-клиент, и лишь «многоплатформенная» Shareaza может частично поколебать его позиции.

Напоследок заметим, что сейчас многие бесплатные файловые архивы и независимые разработчики программного обеспечения начинают использовать BitTorrent для распространения программ, снижая таким образом расходы на оплату трафика и повышая доступность файлов пользователям.



Наиболее популярные сайты со ссылками на «торренты»

www.link2u.tk
btsites.tk
www.torrentreactor.com
www.suprnova.com

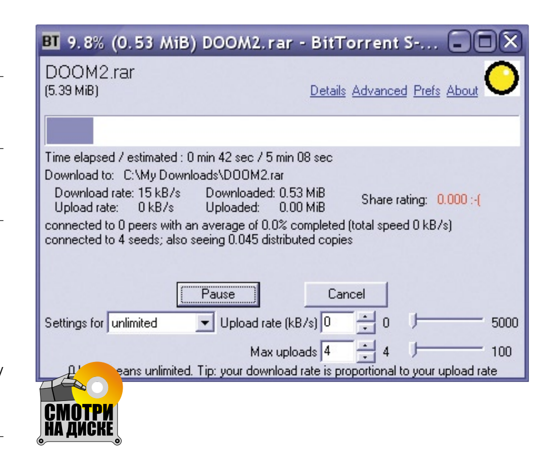
Freeware

Разработчик
Bram Cohen

Web-сайт
http://bitconjurer.org/BitTorrent/

Размер загружаемого файла
2,7 MB

URL
keihanna.dl.sourceforge.net/sourceforge/bittorrent/bittorrent-3.3.exe, heanet.dl.sourceforge.net/sourceforge/sourceforge/bittorrent/completedir-1.0.1.exe





ВЕРДИКТ ★★★★★

Именно таким и должен быть P2P-клиент!

ЗА	**ПРОТИВ**
Очень высокая скорость загрузки; множество самой разнообразной информации в данной сети	Короткое время жизни ссылок

Копирование и эмуляция CD

Ростислав Панчук

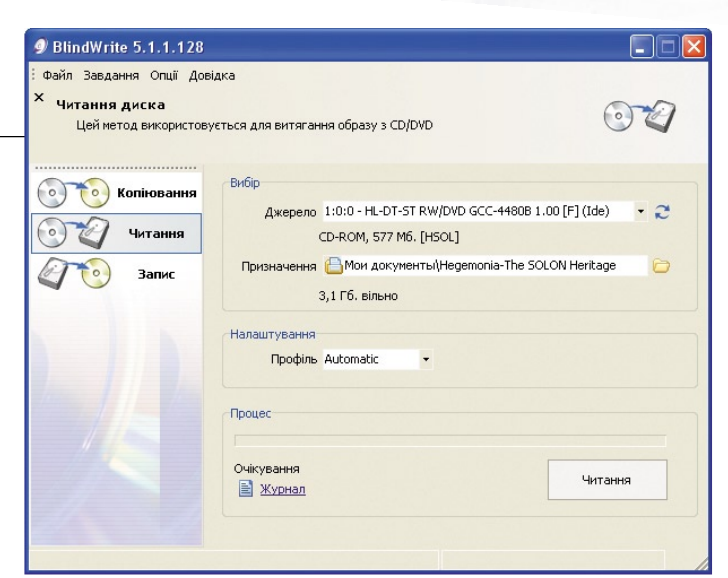
Многие заядлые геймеры согласятся с тем, что играть на компьютере, постоянно меняя компакт-диски в приводе, не очень удобно – тут и шум дисковода, и медленная загрузка данных с CD, да и просто износ дисков. Поэтому если позволяет объем винчестера, любимые вещи лучше держать в виде образов дисков, которые с помощью специальных программ – «виртуальных дисководов» (или, иначе, эмуляторов CD-приводов) – могут «притвориться» настоящим диском.
О подобных программах и пойдет речь в этой статье.

BlindWrite 5.1.1.128

Shareware
(30 дней trial, регистрация – $39)

Разработчик VSO Software
Web-сайт www.vso-software.fr/blindwrite5_english.htm
Размер загружаемого файла 2,8 MB
URL vso.nerim.net/BlindWrite5_setup.exe

Каждая программа в ходе своего развития обрастает все новыми и новыми возможностями, неуклонно приближаясь к идеалу. И вдвойне обидно, когда разработчики ПО, наоборот, упрощают его в угоду начинающим. И BlindWrite 5 – тому печальный пример. Интерфейс ее прост до примитивизма – нам позволено лишь выбрать действие (скопировать данные с CD на CD, создать образ на винчестере либо записать его на CD) и нажать клавишу *Enter*. Ах да, покопавшись в скудных настройках программы, еще можно указать скорость записи данных – чем она ниже, тем больше шансов на успех. Правда, непонятно, почему нельзя менять скорость чтения данных с оригинального CD – влияние последнего параметра на качество записи куда больше, чем предыдущего. Все! Никакого выбора типа защиты CD, не говоря уж о включении тех или иных алгоритмов считывания информации – их здесь попросту нет. В принципе, это не так уж и плохо, ибо с программой справится даже ребенок, но, с другой стороны, неминуемо страдает качество работы. Итого – неплохой выбор для новичков при копировании CD средней степени защищенности, однако для этой цели все же лучше воспользоваться старой версией 4.5.7 (если вам еще удастся ее найти) или же перейти на любую другую утилиту из этого обзора.

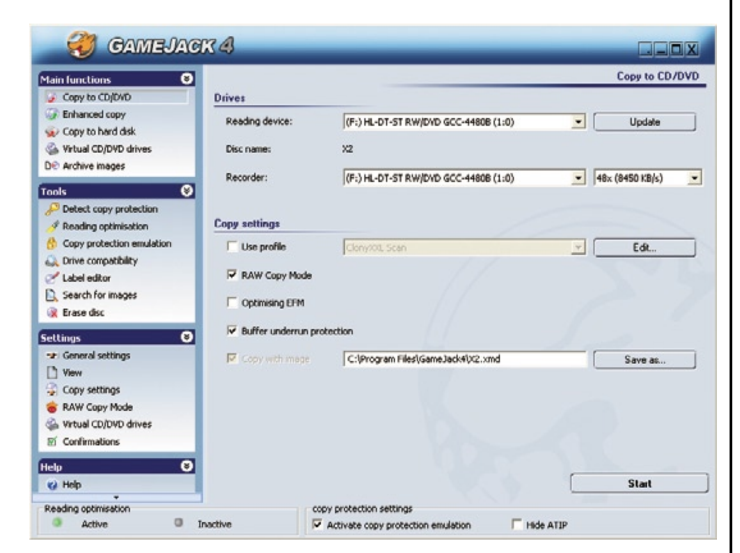


ВЕРДИКТ ★★★★★

Только для новичков в данной области

ЗА	ПРОТИВ
Чрезвычайно проста в использовании	Количество поддающихся настройке параметров оставляет желать лучшего

GameJack 4.00.561



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличная альтернатива Alcohol 120%

ЗА	ПРОТИВ
Множество разнообразных функций; встроенные эмулятор и утилита для анализа защиты CD	Интерфейс мог бы быть и поудобнее

Shareware (14 дней trial, регистрация – $19,95)

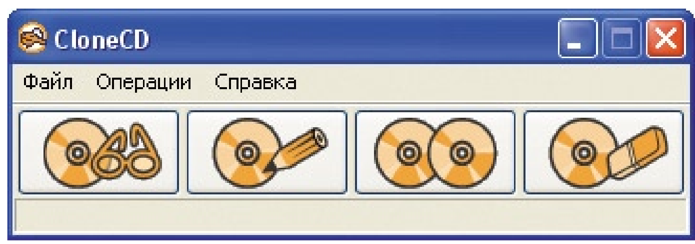
Разработчик S.A.D. GmbH
Web-сайт www.gamejack.org
Размер загружаемого файла 6,4 MB

Еще один вооруженный до зубов боец невидимого фронта. GameJack, как и Alcohol 120%, умеет не только копировать CD/DVD, но и успешно работает в роли эмулятора, создавая виртуальный привод SCSI DVD-ROM. Такой дуализм программы очень удобен – отпадает нужда в поиске дополнительного эмулятора, да и шансов на успех будет побольше – если не удалось создать работоспособную копию, то вполне возможно, что ее виртуальному аналогу повезет больше.

Несомненным удобством GameJack является то, что с ним в комплекте уже поставляется утилита ClonyXXL для определения вида защиты CD. Это позволяет сразу же узнать, с чем мы имеем дело, и составить правильную стратегию его обхода, тем самым экономя множество времени и нервов на поиск этой утилиты в Internet. Что же касается всевозможных параметров копирования, то здесь они тоже на высоте – чтение данных в «сыром виде» (RAW mode), включение режима DPM (анализ позиционирования данных, используется в некоторых защитах) и EFM-оптимизации. Если все равно не получается, есть смысл прибегать к более изощренным методам эмуляции – «сокрытию» ATIP (по этой информации защищенные приложения могут узнать, что их пытаются запустить с CD-R/RW), оптимизации чтения данных (если ваш привод не в состоянии корректно функционировать в режиме пропуска ошибок чтения). Естественно, эти методы будут работать лишь при наличии установленного GameJack на ПК адресата, так что в особо сложных случаях о создании идентичной копии придется забыть. Для облегчения жизни пользователю программа предлагает уже готовые алгоритмы обхода различных видов защит, но они выполнены не очень удобно.

Что же касается эмулятора, то он, хотя во многом и уступает Daemon Tools, со своей функцией справляется. Кроме «родного» формата *.xmd, возможна работа и с «алкоголевским» *.mds, стандартными *.iso-образами, файлами DiskJuggler (*.cdi) и SimDisk 2 (*.sd2). Маловато, конечно, но как для интегрированного устройства – и за это спасибо. Ну а если нужно более серьезное решение, придется обращаться к «классическим» эмуляторам, рассмотренным ниже.... или, если вам не хочется «далеко ходить», можно обратить внимание на SimDisc – еще одну разработку S.A.D. GmbH, обладающую гораздо большими возможностями по сравнению со встроенными средствами GameJack.

CloneCD 4.3.2.2



ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохой выбор, но есть и лучшие программы в этой категории

ЗА	ПРОТИВ
Легкость и интуитивность в использовании; хорошее качество работы	Минимум настраиваемых функций; нет эмулятора

Shareware (30 дней trial, регистрация – $39)

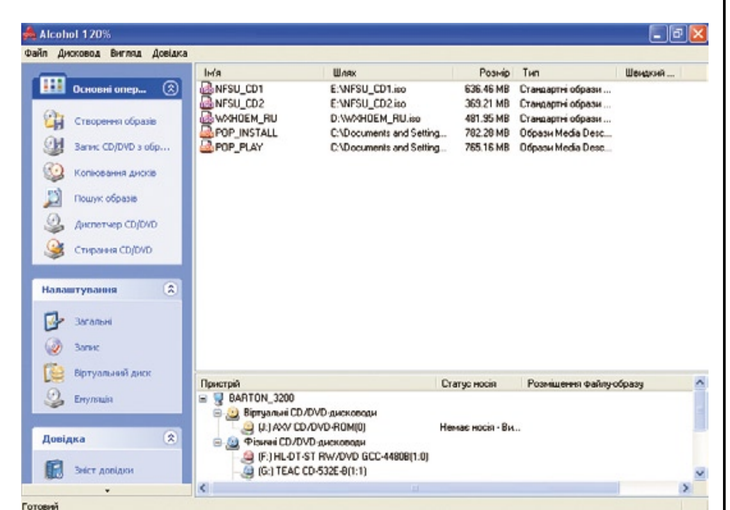
Разработчик SlySoft
Web-сайт www.slysoft.com
Размер загружаемого файла 2,3 MB
URL slysoft.com/download/SetupCloneCD.exe

Давние поклонники этой программы наверняка удивились, не увидев в списке ее разработчиков краснознаменную Elaborate Bytes. Дело в том что из-за принятых не так давно в Европе законов о защите прав на интеллектуальную собственность программа CloneCD фактически перешла в категорию «нелегалов». В связи с этим компания была вынуждена отказаться от поддержки CloneCD и передала все права на нее некоей SlySoft, расположенной в Антигуа – подальше от RIAA и прочих «шишек» звукозаписывающей и игровой индустрии. К сожалению, по дороге CloneCD потеряла и встроенный виртуальный привод, который теперь, по словам SlySoft, поставляется за отдельную плату (заметим, что ни одной ссылки на эту утилиту нам найти так и не удалось). Но это как раз не так уж и страшно – есть лишний повод перейти на гораздо более продвинутый Daemon Tools. Внутренняя же механика программы осталась той же – качественное копирование аудио/игровых CD, в том числе и защищенных, что теоретически гарантирует 100%-ную идентичность получаемого дубликата. Авторы утилиты несколько самоуверенно заверяют, что их детище – первая и единственная в мире программа, использующая чтение данных в RAW-режиме; это позволяет в точности скопировать все секторы диска, включая нечитабельные и поврежденные (напомню, характерная черта «защищенных» CD). Правда, здесь разработчики уж слишком вышли за рамки приличия – те же Alcohol 120% и GameJack применяют аналогичные алгоритмы, причем реализованы они у них намного прозрачнее, чем у CloneCD. Да, в этой утилите влияние пользователя на процесс записи образа сводится лишь к выбору типа носителя (обычный CD, игра, AudioCD либо защищенный игровой CD), скорости работы, одной-двух опций копирования да нажатию «волшебной» кнопочки *Start*. Хороший вариант для новичка, в первый раз столкнувшегося с подобной проблемой, но катастрофически мало для человека, более или менее разбирающегося в данном вопросе. Ведь далеко не всегда автоматика срабатывает правильно, и тогда совсем не лишней была бы ручная корректировка параметров работы утилиты...





Alcohol 120% 1.4.8.1222



ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальный выбор для копирования и эмуляции CD

ЗА	ПРОТИВ
Мощная и легкая в использовании утилита для работы с защищенными CD	Нет

Shareware (30 дней trial, регистрация – $49,95)

Разработчик AlcoholSoft Development Team
Web-сайт www.alcohol-software.com
Размер загружаемого файла 3,5 MB
URL wav.alcohol-software.com/Alcohol120_trial_1_4_8_1222.exe

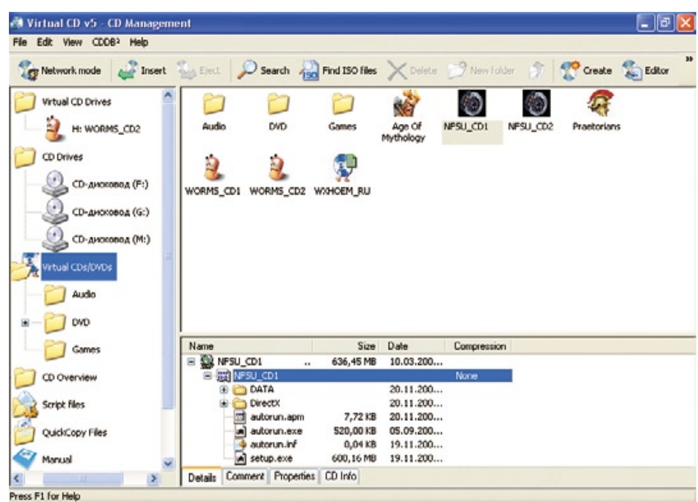
Однозначно лучшая программа для копирования и эмуляции как CD, так и DVD! Alcohol 120% прекрасно справляется с «обычными» дисками, а при использовании в связке с комплектом из двух утилит ClonyXXL и Alcoholer – и защищенными от копирования. Первая утилита определяет тип защиты (SecuROM, Safedisk, LaserLock, VOB ProtectCD и др.), а вторая устанавливает для Alcohol 120% необходимые параметры.

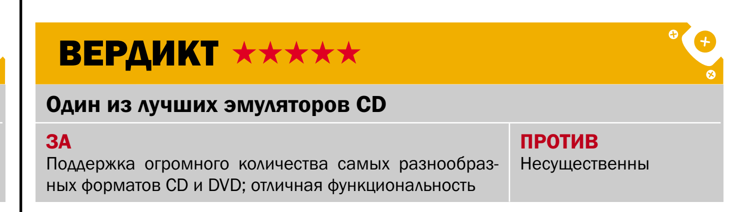
За счет чего же обеспечивается столь блестящая работа утилиты? Дело в том, что Alcohol 120% «обходит» подобные механизмы с помощью сразу нескольких алгоритмов – пропуска физических ошибок, чтения субканальных данных, а также обхода так называемых ошибок EFM. Конечно, далеко не всегда из-за специфики той или иной защиты удается получить идентичную (1:1) копию CD, и тогда в ход идут дополнительные методы эмуляции – игнорирование типа носителя (что заставляет систему принимать CD-R/RW за CD-ROM), эмуляция RMPS (физической подписи CD). С помощью этого обходят большинство популярных механизмов защиты данных.

Даже если вы заведомо знаете, что попытка создания копии/образа CD провалилась, не стоит отчаиваться – Alcohol 120% позволяет включить экстраэмуляцию плохих секторов (Safedisk/Safedisk 2), коррекцию субканальных данных (SecuROM), а также Laserlock. Конечно, это накладывает жесткие ограничения на такие копии: они будут работать лишь при наличии в системе установленного Alcohol 120% или аналогичного эмулятора и при включенных указанных опциях.

После создания образа CD его можно «загружать» в виртуальный DVD-ROM, входящий в состав пакета Alcohol 120%. Он, кстати, поддерживает не только «родной» для Alcohol 120% формат *.mds, но и массу других: *.bwt, *.ccd, *.cdi, *.pdi, *.nrg, *.iso – и, естественно, файлы разметки *.cue – так что если вы раньше использовали какую-то другую программу для создания имиджей (BlindWrite, Nero Burning Rom, CloneCD и т. д.), то переход на «Алкоголь» будет совершенно безболезненным, конвертировать старые образы в новый формат не потребуется. Еще одним достоинством этого виртуального привода является отличная интеграция с системой – подключать/отключать имиджи можно не только из основной программы или системного трея, но и через контекстное меню, вызываемое в Explorer щелчком мыши по имиджу или приводу.

Virtual CD 5.0





ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из лучших эмуляторов CD

ЗА	ПРОТИВ
Поддержка огромного количества самых разнообразных форматов CD и DVD; отличная функциональность	Несущественны

Shareware (30 дней trial, регистрация – $39,95)

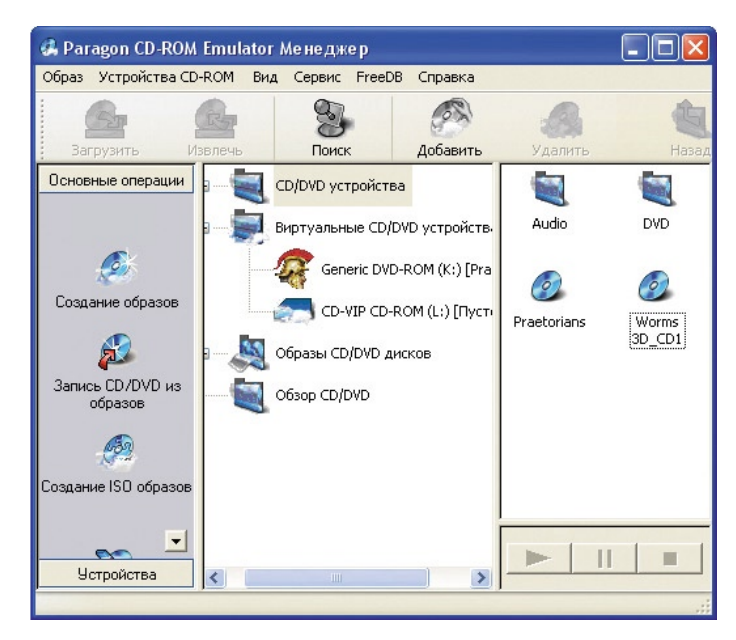
Разработчик H+H Software Gmbh
Web-сайт www.virtualcd-online.com
Размер загружаемого файла 16,5 MB

Пожалуй, лучший из коммерческих эмуляторов CD. Последняя, 5-я по счету, версия программы прямо-таки битком набита новыми возможностями и является настоящим мультимедиацентром, позволяющим не только создавать виртуальные диски, но и записывать их на физические носители. Но не стоит думать, что существует лишь один путь их создания – с оригинальных CD; программа также «подхватывает» ISO-образы. Радует наличие в Virtual CD опций по интеллектуальному копированию CD: здесь и работа в RAW-режиме, и чтение субканальных данных, и пропуск ошибок чтения, и даже анализ геометрии расположения информации на CD (соответствует величине DPM)! Более того, никто не заставляет вас настраивать все параметры вручную – для ленивых есть режим *Quick Copy*, автоматически подбирающий нужные алгоритмы для различных типов CD/DVD. Можно создавать и свои собственные виртуальные диски на основе избранных папок и файлов с CD/HDD – ведь для работы установленной игры вовсе не нужно инсталляции DirectX и ознакомительных демо-версий, а места они занимают не так уж и мало. Для каждого образа вы вправе назначить индивидуальные горячие клавиши для запуска и защищать его паролем, а для мгновенной установки сразу нескольких виртуальных дисков – генерировать скрипты с помощью встроенного редактора.

Но не стоит зацикливаться только на игровых CD. Утилита также работает со всеми популярными форматами оптических дисков – CD-Extra, CDI, mixed mode CD, DVD-ROM, DVD-Video, SVCD, PhotoCD и AudioCD. Причем в процессе создания такого образа вы можете дополнительно сжать его для экономии места на диске: скорость доступа к нему будет не намного ниже, чем при отсутствии компрессии, а вот лишние 100–200 MB никогда не помешают. Virtual CD также работает с онлайновой базой данных CDDB, автоматически отыскивая в Internet названия альбома, треков и данные об исполнителе для AudioCD. Есть и встроенный мастер записи данных для быстрого и легкого переноса виртуальных дисков с одного ПК на другой.



Paragon CD Emulator 3.0



ВЕРДИКТ ★★★★★

Многофункциональная программа на все случаи жизни

ЗА	ПРОТИВ
Реализация всех необходимых функций для эмуляции и записи CD/DVD	Особых недостатков не обнаружено

Shareware (30 дней trial, регистрация для жителей СНГ– 450 рублей)

Разработчик Paragon Software Group
Web-сайт www.paragon.ru
Размер загружаемого файла 6,4 MB
URL www.paragon.ru/download/pcde3_tr_r.exe

Весьма популярный конкурент Virtual CD претерпел значительные изменения и тоже стал практически универсальным решением для эмуляции и записи CD. Что же умеет Paragon CD Emulator? Во-первых, собственно создавать образы. Все максимально просто и удобно – автоопределение защиты и выбор соответствующего алгоритма работы плюс настройка уровня сжатия будущего виртуального CD. На сегодня поддерживается запись данных в три формата – стандартный *.iso, «родной» *.cdi (не путать с «одноименным» форматом от DiskJuggler!) и *.ccd (CloneCD). Как и в случае с Virtual CD, вы можете самостоятельно творить собственные диски, так называемые customized CD, из отдельных каталогов компакт-диска или другого носителя. Ну а встроенная утилита для записи ISO-образов на CD/DVD-R(RW) вообще заслуживает твердой «пятерки» – она позволяет записывать в тестовом, стандартном и низкоуровневом режимах, Track-At-Once и Session-At-Once, а также создавать мультисессионные диски. Тут же можно и форматировать перезаписываемые носители – вполне логичный шаг, избавляющий нас от кучи ненужных движений мышью при создании CD. Что же касается поддерживаемых форматов дисков, то их сравнительно немного (DataCD, AudioCD, VideoCD, DVD, DVD-Video и mixedmode CD), но вряд ли домашнему пользователю понадобится что-то большее. Приятное впечатление оставляет и наконец-то появившаяся интеграция с оболочкой Windows, что делает процесс монтирования образов легким и удобным. Также присутствует поддержка онлайновой базы FreeDB для аудиофилов – похоже, это уже становится нормой для всех мало-мальски серьезных продуктов для работы с CD.

К сожалению, есть и некоторые недостатки, к главному из которых можно отнести закрытость родного формата программы – CDI. С ним не «знаком» ни один другой эмулятор, включая Daemon Tools, и если вам в руки попал вот такой образ, без установки Paragon CD Emulator никак не обойтись. Впрочем, он и сам прекрасно справляется с возложенными на него обязанностями, так что если по каким-то причинам вы недолюбливаете Virtual CD, то эта утилита будет отличной ее заменой.

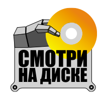
Daemon Tools 3.44

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший эмулятор для работы с образами защищенных CD!

ЗА	ПРОТИВ
Бесплатный; поддержка разнообразных форматов image-файлов; возможность на лету изменять количество виртуальных приводов	Не умеет самостоятельно создавать виртуальные диски

Freeware (только для некоммерческого использования)

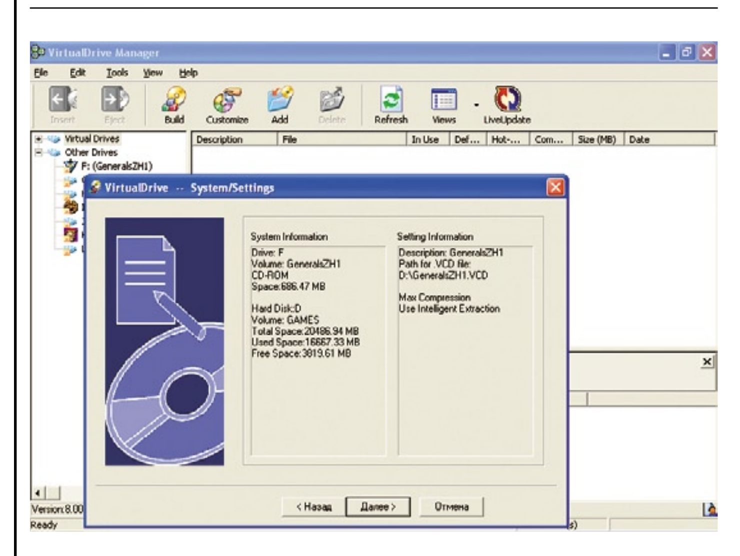


Разработчик Daemon Tools Team
Web-сайт www.daemon-tools.cc
Размер загружаемого файла 469 KB
URL my.so-net.net.tw/martinx/dtools/daemon344.exe

Великолепная бесплатная утилита для работы с практически любыми образами CD. Несмотря на более чем скромный внешний вид Daemon Tools (точнее, его практически полное отсутствие), функциональности ей явно не занимать. Но здесь есть и нюансы – программа не умеет создавать своими силами виртуальные диски, для этих целей придется воспользоваться сторонними утилитами (поддерживаются Alcohol 120% (*.mds), CloneCD (*.ccd), BlindWrite и BlindWrite 5 (*.bwt и *.b5t соответственно), DiscJuggler (*.cdi), Nero (*.nrg), Instant CD/DVD (*.pdi), а также iso-образы и двоичные (*.bin) файлы). В принципе, вполне понятный подход – зачем заново изобретать велосипед?

Daemon Tools создает виртуальный SCSI DVD-ROM, к которому и монтируются образы. Ко всему прочему программа позволяет включать экстраэмуляцию защит SecuROM, SafeDisk и Laserlock, а также RMPS (своеобразную «цифровую подпись» диска). Но главным достоинством Daemon Tools является пресловутая модульная структура, благодаря которой к ней можно подключать самые разнообразные плагины от сторонних разработчиков. Это и более удобные графические оболочки (frontends) вроде DaemonUI, и скриптовый редактор DaemonScript для быстрого выполнения серии операций (например, монтирования образа, включения требуемой эмуляции, запуска исполняемого файла игры и т. д.), и модуль awxDTools для интеграции с оболочкой Windows, и многие другие. Добавьте к этому возможность на лету изменять количество виртуальных приводов, и мы получим практически идеальный эмулятор CD/DVD. Лучший выбор для работы с образами защищенных CD – естественно, если эти самые диски вы купили легально, о чем не устает напоминать разработчик на официальном сайте программы.

Virtual Drive 8.0 Personal Edition



ВЕРДИКТ ★★★★★



Приятная программа, но могла бы быть и компактнее...

ЗА	ПРОТИВ
Все необходимые функции для эмуляции и записи CD; умеет обходить ряд популярных защит	Огромный размер инсталляции; нет возможности записывать CD из образов

Shareware (15 дней trial, регистрация – $34,95)

Разработчик FarStone Technology
Web-сайт www.farstone.com
Размер загружаемого файла 86 MB
URL требуется регистрация

Владельцы материнских плат Soltek давно уже знакомы с предыдущей версией этой программы, благо, она входит в стандартную комплектацию ПО, поставляемого вместе с продуктами данной компании. Virtual Drive предлагает пользователю все необходимые функции для эмуляции компакт-дисков: удобный интерфейс, отлично выполненный мастер создания виртуальных CD и их менеджмента. По заверению разработчиков, утилита успешно обходит ряд современных защит, в числе которых Safedisk, SecuROM, LaserLock, CD Cops и др., а также позволяет копировать AudioCD, DVD-ROM, PhotoCD, mixed mode CD и DVD-Video. Образы можно защищать паролями, назначать «горячие» клавиши для их запуска, равно как и регулировать степень компрессии – в общем, все как в лучших домах. Есть и опция создания customized CD, интеграция с оболочкой Windows, отлично выполненная поддержка локальной сети, а при наличии установленного в системе MP3-кодировщика – преобразование AudioCD в MP3. Если же требуется еще и запись файлов-образов на физические CD/DVD, то за дополнительные $25 вы получите «старшую» версию утилиты Virtual Drive Pro – настоящий мультимедийный комбайн на все случаи жизни. Правда, это отнюдь не объясняет монструозного размера инсталляционного файла утилиты, учитывая тот факт, что намного более компактные Virtual CD и Paragon CD Emulator ничуть не уступают Virtual Drive по функциональности...





Чем скопировать DVD-Video

Сергей Светличный

Чем скопировать CD, общеизвестно. Существует масса программ для создания резервных копий любых компакт-дисков – музыкальных, игровых, видеоCD и т. д. А вот об аналогичном ПО для DVD-Video знают немногие. А ведь здесь есть большое количество своих нюансов – в первую очередь, конечно, связанных с размерами самих дисков. DVD, изготовленные промышленным способом (так называемая «штамповка»), могут быть как однослойными, объемом в 4,3 GB, так и двухслойными – 8,6 GB. DVD-болванки же на данный момент существуют только однослойные (в недалеком будущем, кстати говоря, ожидается появление двухслойных болванок, однако я бы не рассчитывал на их скорое продвижение в массы).

Одним словом, при копировании фильмов на DVD возможность создания точной копии предоставляется нечасто, и обычно возникает необходимость довольно сильно «ужать» диск (порой до полутора, а то и до двух раз). Именно этим в первую очередь и отличаются программы для копирования DVD-Video от своих «младших» аналогов – они анализируют содержимое диска, удаляют лишние элементы (звуковые дорожки на других языках, бонусные материалы и т. д.), перекодируют видео с более низким битрейтом и выполняют ряд других операций, призванных сделать процесс уменьшения занимаемого фильмом места до заветных 4,3 GB максимально «безболезненным».

CloneDVD 2 Sneak Preview

Shareware

Разработчик
Elaborate Bytes AG

Web-сайт
www.elby.ch/en/products/clone_dvd

Размер загружаемого файла 3,9 MB

URL
files.elby.ch/download/SetupCloneDVD2Sneak-Preview.exe



Разработчик, известный нам по утилите копирования компакт-дисков CloneCD, выпустил программу с очень похожим названием, которое на первых порах вводило пользователей в заблуждение – логически рассуждая, CloneDVD должна была стать наследником CloneCD и позволять создавать копии любых дисков, включая DVD. На самом же деле CloneDVD предназначена исключительно для копирования DVD-Video – игровой DVD-диск с ее помощью переписать нельзя (не говоря уж о компактах).

CloneDVD работает в режиме пошагового мастера, разбивая процесс копирования дисков на предельно упрощенные этапы, благодаря чему с программой справится даже ребенок. В основном меню можно выбрать один из трех вариантов: «Копирование DVD» (позволяет определить нужные фрагменты диска и переносить на болванку только их), «Клонирование DVD» (создает точную копию диска) и «Запись данных» (работа с образами дисков).

Заметим, что «копирование» от «клонирования» отличается лишь тем, что в первом по умолчанию выбран только основной фильм, без бонусов и т. п., а во втором – весь диск целиком. Но и в том и в другом случае пользователь волен самостоятельно выбирать, что именно записывать на болванку, а что – отправить в «корзину».

В общем и целом, программа выглядит очень хорошо, однако невозможность копирования защищенных дисков (коими являются практически все лицензионные DVD) вкупе с условной бесплатностью не позволяет поставить ей 5 баллов.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Программа неплоха, однако для обхода CSS придется воспользоваться вспомогательной утилитой

ЗА	ПРОТИВ
Простота в использовании; продуманный интерфейс	Невозможность копирования защищенных дисков; платное распространение

DVD Shrink 3.1.7

Freeware

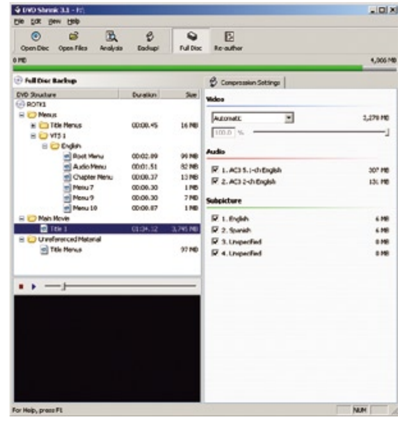
Разработчик
DVD Shrink

Web-сайт
www.dvdshrink.org

Размер загружаемого файла
830 KB

URL
download.betanews.com/download/1050004458/dvdshrink317setup.zip





DVD Shrink – редкий случай сочетания максимальной функциональности, предельной легкости в использовании и полной бесплатности.

При открытии диска программа проводит анализ его содержимого, занимающий обычно не более пары минут, после чего отображает его структуру в знакомом по *Проводнику* виде. Режимов копирования у DVD Shrink два: *Full Disc* и *Re-Author*. В первом нельзя удалять основные элементы (видео, бонусы, меню), а только менять степень компрессии их видеопотоков (с возможностью отключения звуковых дорожек и субтитров). Если же вы хотите полностью исключить ряд элементов диска, придется заново произвести авторинг. В этом случае, правда, все меню перестают быть таковыми и превращаются в обычные видеоклипы, поэтому данный вариант лучше использовать, когда «под нож» пойдет все, кроме собственно фильма.

DVD Shrink позволяет отключать Macrovision (заметим, что это единственная программа в обзоре с такой возможностью), делать диск мультизонным, снимать P-UOP (prohibited user operations – запрещенные операции, например переключение звуковых дорожек во время воспроизведения фильма, отключение субтитров при выборе оригинального аудио или переход к определенному эпизоду).

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая программа в своем классе

ЗА	ПРОТИВ
Простота в использовании; копирование защищенных дисков; отключение запрещенных операций; снятие региональной защиты	Нет

Pinnacle Instant Copy v.8

Коммерческий продукт

Разработчик
Pinnacle Systems
Web-сайт
www.pinnaclesys.com/ProductPage_n.asp?Product_ID=1394&Langue_ID=7



На самом деле, это гораздо больше чем просто утилита для копирования DVD-Video – Instant Copy позволяет копировать любые диски, причем пользователь может даже не задумываться, как это происходит и какие параметры следует включать/выключать – достаточно просто вставить диск в привод, выбрать «пункт назначения» (пишущий привод или жесткий диск) и нажать *Start*. Все остальное программа сделает за вас – определит тип исходного носителя и установленный в пишущий привод диск и сама подберет наилучший вариант копирования.

Хотя Instant Copy и не делает копии защищенных CSS дисков, она, по крайней мере, умеет отключать запрещенные операции – как скопом, так и поименно. Также можно выбирать, какие оставлять звуковые дорожки и субтитры, а вот полностью выбросить бонусы, к сожалению, не удастся.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошая программа, но не без недостатков

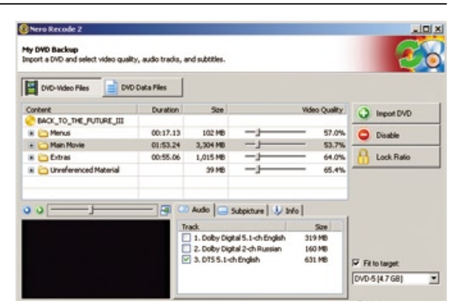
ЗА
Простота в использовании; возможность отключения запрещенных операций

ПРОТИВ
Невозможность копирования защищенных дисков и отключения бонусов; высокая стоимость; отсутствие пробной версии

Nero Recode 2

Shareware

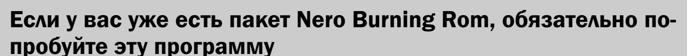
Разработчик
Ahead Software
Web-сайт
www.nero.com/en/info_recode.html
Размер загружаемого файла
3,9 MB



В состав пакета Nero Burning Rom 6 входит огромное количество самых разных программ – в том числе и утилита для копирования DVD-Video под названием Nero Recode 2. Здесь имеется малый джентльменский набор: выбор определенных звуковых дорожек и субтитров, установка коэффициента сжатия видеопотоков, автоматический «подгон» содержимого DVD под объем DVD-R... Из любопытных опций упомянем систему «распределения» качества видео – можно выставить приоритет «лучшее качество у основного фильма», «равное качество у фильма и бонусов», «лучшее качество у бонусов». Кроме того, при полном удалении какого-либо элемента программа предлагает заменить его на слайд-шоу или пользовательскую картинку (во избежание зависания будущего DVD при воспроизведении в плеере).

Претензии к программе те же, что и ко всем остальным, – невозможность копирования коммерческих дисков.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Если у вас уже есть пакет Nero Burning Rom, обязательно попробуйте эту программу

ЗА
Базовый набор функций; интеграция с другими утилитами Nero Burning Rom

ПРОТИВ
Невозможность копирования защищенных дисков

Вопросы и ответы

Почему я не могу записать больше, чем 4,5 GB на DVD-диск размером 4,7 GB? Привод TEAC WD50E, программа для записи Nero 5.3.0 (хотя пробовал и Easy CD Creator v.6, и WinOnCD v.6). Хотелось бы услышать конструктивные предложения.

Игорь Жук, вопрос по e-mail

Вы не можете записать 4,7 GB на диск DVD+/-R. Дело в том, что в рекламных целях продавцы пишут на дисках объем не в гигабайтах, а в миллиардах байтов. А это совсем разные величины. Так, в гигабайте 1 073 741 824 байта. Умножим это на 4,4 и получим 4 724 464 026 байт, т. е. те самые 4,7 миллиарда байт, которые нам обещает надпись на диске.

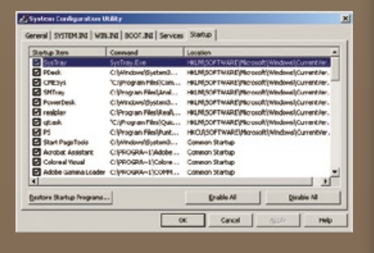
Программа же Nero считает объем не в миллиардах байтов и не в гигабайтах, а в мегабайтах. Не спрашивайте нас, почему. Но в итоге получается объем в 4505 мегабайт на DVD-диск.

Здравствуйте!
Подскажите, пожалуйста, как удалить из сценария загрузки ненужное приложение, если оно критичное и используется системой в данный момент?

Кирилл, Днепропетровск

Нажмите *Пуск→Выполнить* и введите *msconfig*. На вкладке *Startup* вы увидите все приложения, которые должны быть запущены при загрузке компьютера. Снимите галочки у тех из них, запуск которых вы хотите отключить и нажмите *Ok*. Разумеется, выполняемые в данный момент процессы не будут выгружены из памяти – это произойдет только после перезагрузки.

Да, как только вы запустите ПК с новыми настройками, операционная система выдаст вам предупреждение о том, что параметры автозагрузки были изменены. Если в работе Windows будут наблюдаться какие-то сбои – не пугайтесь, вернуть все назад можно в любой момент.



Upgrade: руководство пользователя

Сергей Галёнкин

Апгрейд – явление, постоянно присутствующее в жизни любого пользователя компьютерных технологий. Каждый год мы меняем составные части наших машин на все более и более мощные, и всякий раз нам приходится решать, что делать со старым комплектующими.
На самом деле существует два варианта обновления ПК: покупка нового компьютера и приобретение некоторых частей. В первом случае вам предстоит избавиться от целого системного блока, а во втором – от определенных компонентов. Разумеется, хочется расстаться со всем этим имуществом не просто так, а получив какую-то сумму, которая хотя бы частично компенсировала расходы.

1 Крупные компании

Легкость	★★★★★
Выгода	★★★★★

\+ Без особых проблем вы избавитесь от старого ПК

\- Но больших денег эта сделка вам не принесет

Поскольку большая часть украинского рынка компьютеров приходится на нескольких крупных сборщиков, то скорее всего приобретать новый ПК вы будете именно у них. Почему бы в таком случае не порадовать компанию-продавца своим старым «железным конем»?

Мы связались с рядом украинских сборщиков и попытались выяснить, на каких условиях они согласны избавить своих потребителей от залежавшихся компьютеров. Во-первых, уточним сразу: ни одна из компаний не возьмет ваш ПК в том случае, если вы не приобретете у нее новый. То есть оставьте надежду использовать сборщиков в качестве скупщиков компьютерного антиквариата. Во-вторых, приготовьтесь к тому, что не все продавцы примут у вас старый ПК – некоторые не предоставляют такой услуги, другие готовы взять назад только свой же компьютер. Поэтому, если вы планируете избавляться от старого железа, перед покупкой нового уточните у компании условия апгрейда. Желательно сделать это повторно непосредственно в салоне – бывали случаи, когда продавцы слыхом не слыхивали о том, что их фирма покупает б/у-комплектующие.

Учтите также, что никто из крупных производителей не возьмет очень старый или неработающий компьютер. Большинство из них согласны только на ПК максимум двухлетнего возраста.

Что касается скупочной цены, то, как правило, вам заплатят меньше, чем на рынке – это типичная ситуация. Цена может значительно варьироваться от компании к компании, поэтому если у вас достаточно новый компьютер, стоит уточнить детали заранее. Выясните также, какова стоимость приобретаемого ПК – возможна ситуация, когда вам хорошо заплатят за старый, но и новый продадут подороже.

Опрос «ДПК»

Мы связались с некоторыми украинскими компаниями–производителями ПК, чтобы узнать о том, какие услуги по обновлению и замене компьютеров они предлагают.

Александр Комареус

руководитель отдела маркетинга и рекламы компании DiaWest

Компания DiaWest не оставляет своих клиентов наедине с устаревшей техникой. Заботясь о поддержании уровня соответствия приобретенного вами ранее оборудования сегодняшним потребительским запросам, мы предоставляем на договорных основаниях услугу модернизации, причем на льготных условиях: вы получите 50–100%-ную скидку на стоимость работ по обновлению и настройке вашей техники. Полная стоимость оборудования, требующегося для модернизации, и комплекса работ зависит от очень многих факторов и оговаривается в каждом конкретном случае.

Ввиду разнообразия запросов клиентов по подобным программам и множества вариантов предлагаемых решений не хотелось бы выделять какие-либо из них, но наиболее востребованными являются:

- замена отдельных комплектующих (1–2 из состава блока) на более мощные с доплатой;
- замена всего системного блока на новый с переносом в него 1–2 «старых» модулей.

Реальная стоимость «старых» модулей, которая учитывается при приобретении новых, зависит от конкретного типа модуля и его «возраста». Для товарных позиций, которые на момент проведения модернизации еще находятся в прайс-листе компании, стоимость «выкупа» бывших в употреблении модулей доходит до 75% от действующей цены.



2 МЕЛКИЕ КОМПАНИИ

Легкость	★★★★★
Выгода	★★★★★

+ Вы избавитесь от компьютера по выгодной цене
- Однако нет гарантии, что взамен получите хороший ПК

Как правило, чтобы выжить в условиях жесткой конкуренции с крупными фирмами, мелкие компании часто идут на уступки своим потребителям. Только небольшой сборщик согласится принять у вас старые комплектующие по хорошей цене – в том случае, если они все еще есть в прайс-листе. А если нет – то все равно покупная цена может оказаться выше, чем у крупной компании. Но опять же – продавцы не возьмут у вас старый ПК без приобретения у них нового. Так что задумайтесь, стоит ли овчинка выделки.

С другой стороны, есть особая категория фирм – компьютерные «старьевщики». Они занимаются продажей старых и бывших в употреблении комплектующих и ориентируются в основном на нетребовательных пользователей из числа мелких компаний, которым ПК нужен только для ведения бухгалтерского учета. «Старьевщики» также с радостью купят у вас ненужные части компьютера и не будут пытаться всучить взамен новые. Скупочную цену нужно всякий раз уточнять, но обычно она несколько ниже, чем у продавцов из первой категории. Впрочем, если особого выбора нет (например, надо избавиться от винчестера на 2 GB), то и это деньги.

3 МЕСТА СТИХИЙНОЙ ТОРГОВЛИ

Легкость	★★★★★
Выгода	★★★★★

+ Можно сбыть любые, даже самые старые комплектующие
- А можно и просто подарить их мошенникам

В каждом городе, включая самые небольшие, всегда есть места стихийной торговли, куда приходят и продавцы компьютеров. Где-то такие рынки работают каждый день, где-то – только по выходным, но их поиск обычно не составляет особого труда.

Поскольку подобные места, как и любые базары, являются любимой средой обитания всякого рода мошенников, не стоит сразу бросаться к первому попавшемуся скупщику. Обычно только обход всех лоточников с неказистыми плакатами «Покупаем старые ПК» дает определенное представление об уровне цен. Если кто-то явно выбивается из общей картины, то его следует смело вычеркнуть, как неблагонадежного.

Как правило, сумма, которую продавцы готовы отдать за ваше старое железо, ниже, чем при апгрейде. Зато абсолютно все рыночные скупщики приобретут комплектующие практически в любом состоянии – народные умельцы могут собрать из нескольких неработающих устройств одно худо-бедно функционирующее.

Впрочем, только в таком месте вам могут всучить «куклу» вместо денег или продемонстрировать любой другой классический способ мошенничества.



Клиенты DiaWest могут воспользоваться этой услугой на договорных основаниях в салонах-магазинах компании или на специализированном участке модернизации в г. Киеве по адресу: ул. О. Телиги, 8.

Николай Алаторцев

директор сервисного центра «МКС»

За услугой апгрейда ПК в сервисный центр обычно обращаются частные лица. Чаще всего модернизируются ПК, которые попали в сервисный центр на обслуживание, это происходит по рекомендации сервисных инженеров. Предусмотрена замена практически всех комплектующих, за исключением корпуса и блока питания. При замене компоненты старого ПК оцениваются по рыночной стоимости, которая вычитается из цены новых комплектующих. Для предварительного выяснения условий клиенты, как правило, не приносят системный блок в сервисный центр, а предъявляют гарантийный талон с указанием полной конфигурации ПК. В каждом конкретном случае вопрос уценки и компенсации решается в зависимости от типа и возраста устаревших компонентов.

В сервисном центре «МКС» постоянно действует программа по замене старых ПК на новые с учетом стоимости выкупленных компьютеров. Обмен старого ПК на новый практикуется для устаревших машин, чаще всего уже негарантийных, их предельный «возраст» – не старше 7–8 лет. При этом системный блок должен быть работоспособным. Стоимость рыночная, по согласованию с клиентом. Услугой замены ПК на новый с выкупом старого пользуются около 5% клиентов от общего количества обратившихся в сервисный центр. Для сравнения: доля апгрейдов составляет около 20%.

Здравствуйте, я установил «Руту Плай», но почему-то когда я пытаюсь перевести текст из Word, появляется сообщение: «Макрос не найден или отключен в целях безопасности». Подскажите, что делать. У меня установлена Windows XP + Office XP.

Володя, Киев

Очевидно, что макрос был действительно отключен. В целях безопасности. Чтобы включить его назад, сначала запустите Word, затем зайдите в *Сервис→Параметры* и на вкладке *Безопасность* нажмите кнопку *Защита от макросов*. Установите уровень безопасности на соответствующей вкладке в низкий или средний.

Вполне возможно, что после этого «Рута Плай» все равно не будет работать. В таком случае удалите этот пакет, затем сотрите файл *Normal.dot* из *C:\Documents and Settings\ИМЯ_ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ\Application Data\Microsoft\Шаблоны*. После этого переустановите комплект «Рута Плай». Если настройки безопасности выставлялись на «средний», то при запуске Word спросит у вас, стоит ли исполнять макросы данного пакета. Отвечайте «да», и программа заработает нормально.

Вылетает логическая разбивка на диски при установке WinXP SP1 Ru, т. е. при установке с загрузочного компакта (пробовалось два разных компакта с SP и без него) винчестер видится только всем одним разделом (на весь объем). Проверялось на двух винчестерах: Seagate Baracuda 60 GB и WD 120 GB. MotherBoard: MSI K7N2 400.

Игорь Жук, вопрос по e-mail

Нам не совсем понятно, в чем именно проблема: вас просто не устраивает тот факт, что операционная система видит неразмеченное место на диске как один раздел? Или все-таки Windows XP вылетает при попытке установки?

В первом случае можем посоветовать предварительно разметить жесткий диск на другом компьютере, и только потом устанавливать Windows XP. Но если у вас ситуация «Б», то все намного интереснее.

Возможны два варианта. Первый – вы используете старый шлейф на 40 проводов для подключения своего HDD. Решение очень простое – вам нужен шлейф на 80 проводов. Второй – в BIOS установлена поддержка режимов UDMA, недоступных для вашего винчестера. Последовательно отключайте их, пока Windows XP не сможет установиться нормально.

На моем компьютере (Celeron 500 MHz; 192 MB RAM; 6,97 GB HDD; ОС Windows 98) слишком долго (около шести часов) проводится дефрагментация неразмеченного логического диска С емкостью 6,97 GB, из них около 1 GB свободного места. Провожу я ее с помощью стандартной утилиты Windows defrag.exe, при этом процесс дефрагментации довольно-таки часто прерывается и начинается заново, хотя на диске нет никаких ошибок, все активные приложения закрыты и отключен screensaver.

Подскажите, пожалуйста, как сделать дефрагментацию быстрее? (Может с помощью другой программы?).

Как часто ее нужно делать? (Ведь я слышал, чтобы не снижалась скорость ОС и скорость запуска приложений, проводить дефрагментацию нужно один раз в два-три месяца, в зависимости от удаляемого количества информации.)

Если во время дефрагментации отключится электроэнергия (в доме или во всем квартале), то как это отразится на диске? Не потеряется ли информация? (Мой приятель утверждает, что у него якобы исчезла частично информация с диска при таких обстоятельствах!).

Максим Сарский, вопрос по e-mail

Для начала простое правило: перед дефрагментацией диска необходимо сделать две важных вещи: стереть ненужные файлы и создать архивные копии нужных. То есть почистите все временные директории вроде *c:\windows\temp* и временные файлы *Internet Explorer*. Удалите все из Корзины. Деинсталлируйте неиспользуемые программы. Время, которое займет процесс дефрагментации, очень сильно зависит от уровня фрагментированности информации на нем. Иначе говоря: чем реже вы это делаете, тем больше времени требуется.

Если процесс дефрагментации постоянно прерывается – выгрузите из памяти ВСЕ программы. То есть не только активные приложения, но и утилиты вроде тех, которые обычно прячутся в маленькую иконку в панели нотификаций (рядом с часами). Очень часто причиной такой проблемы является антивирус – временно отключите его.

Теперь по остальным вопросам.

На рынке существует масса программ, которые облегчают процесс дефрагментации, но для большинства домашних пользователей вполне хватит и встроенных средств Windows.



4 ОБЪЯВЛЕНИЕ В ГАЗЕТЕ

Легкость	★★★★★
Выгода	★★★★★
+ Почти не придется выходить из дому	
- Домашние вряд ли оценят шквал звонков	

Газеты платных и бесплатных объявлений наряду с сообщениями об «эскорт-услугах» и «помощи в продаже квартиры» пестрят рекламой скупщиков старых комплектующих. Все, что вы читали в разделе о местах стихийной торговли, применимо и здесь – обычно объявления в прессу дают те же самые люди. Поэтому вам придется обзвонить уйму народу, чтобы выяснить скупочные цены. В отличие от других вариантов, где вы получите деньги тут же, здесь есть небольшой подвох: по телефону продавец может назвать одну цену, а при личной встрече – другую, объяснив это «нетоварным видом» вашей техники или еще чем-нибудь.

Второй способ использования газет с объявлениями в нелегком процессе апгрейда – самому дать свой телефон в прессу и ждать звонков. Из опыта знакомых сразу скажу – в первую очередь вам позвонят те же скупщики и предложат ту же сумму. Но чем больше тираж издания, тем выше шансы дождаться звонка от обычного покупателя, что, впрочем, не гарантирует меньшей головной боли – предстоит еще назначить встречу и обменять устройство на деньги.

5 СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ИЗДАНИЯ

Легкость	★★★★★
Выгода	★★★★★
+ Вам не придется много общаться с непрофессионалами	
- Компьютерщики будут торговаться до последнего	

Во многих компьютерных изданиях – к примеру, в «Компьютерном Обозрении» и «Hot Line», имеются разделы частных объявлений. Преимущества этого подхода заключаются в достаточно грамотной целевой аудитории, поэтому реакция последует незамедлительно. Как правило, найти конечного покупателя (а не перекупщика) тут легче – большинство компьютерщиков покупает специализированную прессу и не читает «АВИЗО»-подобные издания.

Впрочем, у этого способа тоже есть несколько недостатков. Во-первых, все крупные компьютерные журналы являются общенациональными – будьте готовы к звонкам из самых отдаленных уголков нашей родины. И во-вторых, поток объявлений настолько большой, что ваше предложение о продаже может появиться только через несколько недель – так что ждать придется довольно долго.

Правила предосторожности в данном случае стандартные: как и при продаже через неспециализированное издание или на рынке, стоит быть внимательным, чтобы не облагодетельствовать мошенников, которых среди пользователей компьютеров достаточно.



Алексей Корнилов

PR-менеджер компании «АМИ»

В нашей розничной сети компьютерных супермаркетов «Новая Электроника» действует акция «Компьютерная обменка». Данная программа призвана решить сразу несколько проблем клиентов: продать старый ПК за его реальную цену, купить новый ПК по приемлемой цене и потратить на все это как можно меньше времени и нервов.

Оценка принимаемых компьютеров проводится по специальным методикам, действительно позволяющим определить реальную стоимость компьютерного оборудования. Стоимость старого ПК входит в цену любого выбранного клиентом компьютера «АМИ». При этом каждый участник данной акции получает 3%-ную скидку при покупке ПК «АМИ». Как видите, условия довольно выгодные.

Сергей Чеховский

коммерческий директор компании «ЕПОС»

Мы предлагаем нашим клиентам два варианта обновления – частичную и полную модернизацию.

Частичная модернизация (upgrade) предусматривает замену части устаревших (морально или физически) комплектующих ПК на новые. При этом клиент получает скидку в размере остаточной стоимости старых комплектующих, которая определяется специалистами компании. На установленные комплектующие дается гарантия 1 год.

Полная модернизация подразумевает замену старого ПК на новый, клиент получает скидку в размере остаточной стоимости старого ПК. Кроме того, клиент может заменить таким же образом и периферийное оборудование – монитор, принтер и т. п. Гарантия в этом случае дается, как и при обычной покупке нового ПК.



6 ИНТЕРНЕТ

Легкость	★★☆☆☆
Выгода	★★★☆☆

+ Очень легко разместить сообщение в Сети

- Так же просто на него ответить – это ни к чему не обязывает

Множество интерактивных досок объявлений, аукционов и просто форумов по компьютерной тематике дают неплохие шансы на относительно прибыльное избавление от старого компьютера или ненужного железа. Например, по адресу *www.itc.ua/freeads* вы можете разместить свое сообщение о продаже ПК – его прочтут тысячи украинских пользователей.

Одно замечание: если на сайте нет специального раздела для торговли, стоит предварительно поинтересоваться у администрации, позволяется ли вообще размещать на нем объявления о продаже – иначе скоро вы можете обнаружить себя в черном списке.

7 ПОДАРОК

Легкость	★★★★☆
Выгода	★☆☆☆☆

+ Родственники в вас просто влюбятся

- Потом придется часто консультировать их по вопросам технической поддержки

Наверняка у каждого есть родственники, не очень хорошо разбирающиеся в компьютерной технике, а потому еще не имеющие дома привычных для нас ПК. Если вы полностью меняете начинку своей машины, то стоит подумать о том, чтобы порадовать кого-нибудь из них таким щедрым подарком. Я, к примеру, именно так и поступил со своим последним компьютером – после добавления кое-каких комплектующих он попал к моей младшей сестре (привет, Света). Хотя тут встанет вопрос с монитором – вряд ли его вы тоже захотите подарить.

8 БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ

Легкость	★★★★☆
Выгода	☆☆☆☆☆

+ Молодое поколение Украины будет учиться на неплохом ПК

- Кроме морального удовлетворения, вы не получите ничего

Живи мы в Соединенных Штатах Америки, этот пункт стоял бы в списке не предпоследним, а вторым или даже первым. К сожалению, наше законодательство не дает льгот тем, кто занимается благотворительностью, поэтому делать добро придется от чистого сердца. Как правило, любая школа (особенно сельская) обрадуется подаренному ПК, пусть даже и двух-трехлетней давности. Если поблизости от вас нет таких учебных заведений, свяжитесь с благотворительным фондом «Информационное сообщество Украины» (*www.isu.org.ua*) – он оказывает поддержку в компьютеризации школ.

9 СВАЛКА

Легкость	★★★★★
Выгода	☆☆☆☆☆

+ Нет ничего проще, чем выбросить

- Но вы выбрасываете и деньги, которые можно было за него выручить

Если не хотите возиться с продажей старого компьютера, а отправить его в благотворительный фонд не позволяют принципы, то самый простой способ избавиться от него – выбросить на свалку. Думаете, так никто не поступает? Отнюдь. Несколько месяцев назад один мой знакомый таким образом разжился довольно неплохим ПК – просто обнаружил его стоящим возле мусорного бака. Впрочем, в европейских странах такой способ «апгрейда» распространен уже очень давно – еще семь лет назад мой друг, вернувшийся из Голландии, взахлеб рассказывал о несметных богатствах, которыми разбрасываются местные жители.



Опрос «ДПК»

Модернизация ПК (полная или частичная) и периферийного оборудования с учетом его остаточной стоимости является долгосрочной программой нашей компании, которая продолжается уже более 8 лет и направлена как на физических, так и на юридических лиц. Более того, для покупателей наших ПК Expert мы поддерживаем программу пожизненной модернизации.

Игорь Сухих

директор департамента гарантийной поддержки и сервиса «Квазар-Микро»

При проведении гарантийного обслуживания мы предлагаем заказчикам осуществить частичную модернизацию ПК или заменить компьютер целиком. При этом возможны следующие схемы.

При замене отказавшего узла учитывается разница между складской себестоимостью такой же запчасти и рекомендованной стоимостью детали, предлагаемой вместо устаревшей. Работы по замене осуществляются бесплатно.

В случае замены работоспособных комплектующих учитывается разница между остаточной стоимостью заменяемой запчасти (рассчитывается исходя из линейного закона ее уменьшения от начальной стоимости до нуля на момент истечения срока гарантии на ПК в целом) и рекомендованной стоимостью новой. Работы осуществляются в соответствии с расценками сервис-центра.

При замене ПК в целом стоимость модернизации рассчитывается по второй схеме. Если возвращенный ПК неисправен, то сначала устраняются дефекты, а затем рассчитывается стоимость модернизации.

Сейчас разрабатывается программа «вечного гарантийного обслуживания», предусматривающая, помимо прочего, и возможность модернизации.

Все вышеприведенные правила касаются только ПК производства «Квазар-Микро», находящихся на гарантии. Выкуп старых ПК или комплектующих нашей компанией не производится.

Частота дефрагментации сильно зависит от использования диска, поэтому четкие рекомендации дать сложно. В общих чертах – не чаще раза в месяц, но не реже чем раз в полгода.

И да, информация может пропасть при выключении света в процессе дефрагментации. Чтобы этого избежать, делайте предварительно архивные копии важных данных, как мы уже советовали ранее.

Я использовал программку для чтения поврежденных и нечитабельных дисков CD-R Diagnostic от Arrowkey. Я извлек секторы из файла на одном из таких дисков, и у меня получился файл RAW на винте. Как его можно преобразовать, раскрыть или вообще, что с ним можно сделать?

Дима, Луганск

Вообще-то RAW-файл обычно представляет собой образ диска или трека с дополнительной служебной информацией. То есть обычный сектор содержит 2048 байт полезной информации, а в формате RAW он же занимает 2352 байта вместе со служебными данными. Писать файлы на CD-R в формате RAW могут практически все программы для копирования дисков, главное, чтобы ваш дисковод поддерживал возможность RAW-DAO. Об этом можно узнать с помощью любой диагностической утилиты для приводов.

Вообще-то мне не совсем понятно, зачем вы сохранили образ диска (или дорожки) именно в таком формате. Утилита CD-R Diagnostic предназначена для восстановления «битых» файлов на CD/DVD. Для этого их достаточно скопировать на жесткий диск средствами самой программы (*File→Copy all*) – все остальное она сделает автоматически.

Если же вам понадобилось создать полную копию диска (я даже не хочу знать зачем), используйте другие утилиты, например Clone CD.

Я купил процессор Athlon XP 1700+, установил его в компьютер, но он показывает частоту в 1470 MHz. Материнская плата Soltek SL-75FRN3I nForce2 Ultra 400. В чем может быть дело?

Александр, вопрос по e-mail

Дело в том, как компания AMD маркирует свои процессоры. Athlon XP 1700+ действительно работает на частоте 1470 MHz, а число 1700 – это относительная производительность процессора.

То ли Восьмое марта так влияет на читательниц журнала, то ли просто весеннее настроение, но письма с умными вопросами приходили в основном от женской половины нашей аудитории.

Здравствуйте. Меня интересует, как можно делать покупки на американских сайтах:

1. Поля доставки заполнять русскими или английскими буквами?

2. Еще требуется какой-то Zip-код, что это такое?

Сергей Миц, вопрос по e-mail

Ну, этот вопрос чрезвычайно прост, и если бы вы потратили хоть немного времени, то без труда бы нашли ответ сами.

Во-первых, поскольку вы собираетесь заказывать товары с другого континента, который находится на обратной стороне планеты, то писать стоит по-русски, но вверх тормашками. Для этого либо переверните монитор и клавиатуру, либо перевернитесь сами. Иначе тамошним жителям будет довольно сложно прочитать ваш заказ. Можете так же воспользоваться специальным ПО для переворачивания экрана.

Во-вторых, ZIP-код – это ваш серийный номер архиватора WinZIP. Поскольку доставка покупки из-за океана займет немало времени и потребует много усилий, продавцы предпочитают сжимать ваш заказ архиватором и отправлять его в zip-пакете. В принципе, подойдет серийный номер и от WinRAR или 7Zip.

Здравствуйте!!! Я живу в городе Запорожье и хотела бы подобрать фирму (желательно в Запорожье или в Киеве, на худой конец), где компьютеры были бы дешевыми!!! Помогите! И надо, чтобы фирма предоставляла кредит на выгодных условиях!!!

Татьяна, вопрос по e-mail

Здравствуйте!!! У нас таких фирм просто куча!!! А в Запорожье и того больше!!! И если вы потрудитесь посмотреть раздел рекламы (переверни страницу), то найдете там все, что надо!!! А если не найдете, то см. наш журнал Hot-Line!!!

У вас в журнале хоть можно в игры играть или нет?

Оксана, вопрос по e-mail

Нельзя, нам начальство не разрешает. Поэтому игры мы описываем исключительно по запаху коробки.

Скрытый раздел на CD

В прошлом месяце на диске к «ДПК» был размещен специальный комплекс для совершения недокументированных действий над аппаратной частью компьютера, в частности для перепрожига CD-ROM. Мы вполне четко указали, что прочитать его можно только в пятидюймовых флоппи-дисководах, но, оказывается, многие уже давно забыли о том, что это такое. Потому мы решили сделать пошаговую инструкцию, в которой рассказывается, как именно распознать этот раздел.

Но сначала немного теории. Во-первых, как это делается. Все вы знаете, что принцип записи на магнитные диски заключается в намагничивании поверхности. В отличие от них на CD данные пишутся путем изменения оптических свойств той самой поверхности. Из курса физики вам должно быть известно, что эти два параметра между собой не коррелируют, т. е. возможно одну и ту же поверхность как намагнитить, так и «прожечь» одновременно. По такому принципу работали магнитооптические приводы, которые были распространены года три назад.

Получается, что обычный компакт-диск также можно намагнитить и записать на нем больше информации. Насколько больше – зависит от плотности намагничивания, но для 5,25 дюймов порог составляет около 10 MB. Это и есть тот самый дополнительный скрытый раздел, на который мы записали обещанную программу.

Нас часто спрашивают – почему мы поместили такую полезную утилиту в скрытый раздел. Очень просто – мы не хотим, чтобы ею пользовались абсолютно все, поскольку это может привести современную индустрию к краху. Только представьте себе убытки производителей CD-RW, если все начнут переписывать обычные CD-ROM. То же относится и к изготовителям DVD-RW. Поэтому мы убедительно просим наших читателей не распространять программу дальше.

Чтобы прочитать данные, вам потребуется пятидюймовый дисковод для гибких дисков – его без труда можно обнаружить в любом институте или в музее компьютерной техники.



1 **Возьмите обычную пятидюймовую дискету и отрежьте ножницами край конверта, в который она упакована.**

2 **Достаньте магнитный диск и на его место поместите компакт-диск.**

3 **Установите 5,25-дюймовый дисковод в компьютер и загрузите драйверы для него с *www.itc.ua/downloads/*.**



4 **Вставьте в дисковод сделанный вами магнитооптический диск. У вас появится новое устройство MOD Drive.**

5 **Запустите инсталляцию. В ответ на запрос серийного номера введите 1STAPRL2004.**

6 **Вуаля – можете пользоваться всем спектром недокументированных возможностей.**

Нахожусь в Желоне. Пчел поймала. Соты отдал Лоникере. Она дает эликсир, который поможет выиграть у Фионы. Как этот эликсир употребить, что бы выиграть у этой злосчастной Фионы?
Алла, вопрос по e-mail

Эликсир употребить непременно внутрь. Сотовый у Лоникеры отобрать и позвонить браткам, которые и разберутся с Фионой. Главное – не перепутать номер. Пчел лучше отпустить на волю, потому что Партия Зеленых Желона живодеров не любит.

Что делать на столе, там вообще некуда идти?
Анна Сахарова, вопрос по e-mail

Аня, слезай со стола мигом! Восьмое марта уже прошло!

Добрый день.
А можно с вами в асе пообщаться?
Александра, вопрос по e-mail

Категорически нельзя. У меня жена очень ревнивая. Лучше телефон оставьте.

Хотел бы у вас узнать. Я хочу себе сделать выделенную линию в интернет и не могу понять что такое трафик. Если я хочу играть на GameSpy, то это входит в трафик. Или в трафик входит только то, что ты скачал с и-нета?
Лёлик, вопрос по e-mail

Трафик, как утверждает толковый словарь иностранных терминов, это *«совокупность общественных отношений, возникающих в процессе реализации потребностей граждан и общества в передвижении и перевозке пассажиров и грузов с помощью транспортных средств или без таковых в пределах автомобильных дорог»*.

То есть вполне очевидно, что игры в гоночные симуляторы и экономические транспортные стратегии через GameSpy тоже считаются трафиком и потому будут учитываться в счете от провайдера. Существуют также воздушный и морской трафики, так что авиасимуляторы и морские игры тоже учитываются.

С шутерами сложнее – так, в Battlefield 1942 присутствуют транспортные средства, поэтому он учитывается в трафике, а вот в том же Quake 3 ни машин, ни самолетов нет, так что он считаться не должен. Хотя говорят, что бывает и людской трафик, но никогда нельзя быть уверенным на сто процентов.

Чтение книг на карманном ПК

В числе самых очевидных применений любого портативного устройства с достаточно большим экраном в первую очередь значится чтение на нем книг. Благо, библиотек современной и классической литературы в Internet хоть пруд пруди. От платных ресурсов, продающих самые свежие книги за сравнительно небольшую цену ($4,99–9,99) до абсолютно бесплатных сайтов, законность существования которых, впрочем, иногда вызывает некоторые сомнения.

В первом случае все вполне очевидно: торговлей электронной литературой через Сеть в основном занимаются западные ресурсы, книги представлены главным образом англоязычные, а для чтения необходим стандартный Microsoft Reader, который можно бесплатно загрузить с *www.microsoft.com/msreader*.

Однако вас наверняка интересуют книги на русском и украинском языках, причем желательно бесплатные. Это тоже не проблема. Мы не будем вдаваться в тонкости легализации сайтов, размещающих такую литературу, в данном случае достаточно уже того факта, что они существуют. Скажем, на знаменитой lib.ru Мошкова представлен широчайший ассортимент отечественных и зарубежных книг на русском языке, но самых свежих изданий популярных авторов вы там не найдете – писатели запрещают выкладывать свои книги в Сеть.

Еще есть сайт lib.km.ru, который размещает как общедоступную литературу, так и самые новые русские книги, но уже за отдельную, довольно невысокую, впрочем, плату. Любители женских детективов и русской фантастики наверняка найдут там что-то по вкусу.

В обоих случаях книги на сайте выкладываются в классическом текстовом формате, пригодном для чтения в любой программе на настольном ПК, но требующем конвертации в специальный формат для карманных компьютеров.

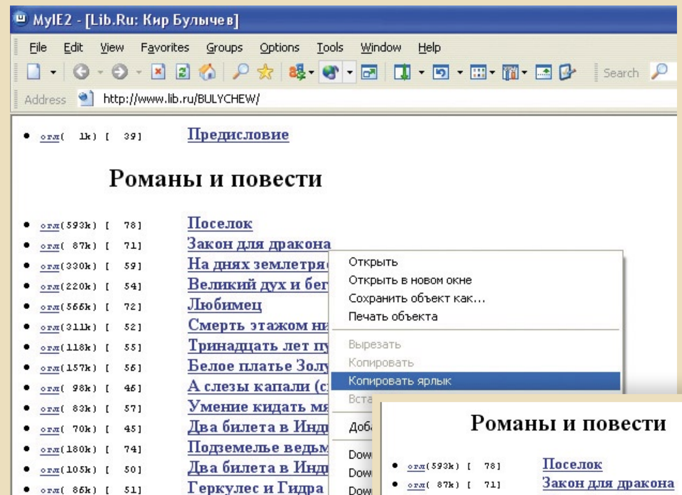
Ниже мы рассмотрим весь необходимый инвентарь для преобразования и чтения книг на наладонном ПК с помощью популярной бесплатной программы Haali Reader от российских разработчиков.

Существует также специальный ресурс *fictionbook.ru*, на котором книги размещены в уже готовом для чтения виде для нескольких известных форматов как на Pocket PC, так и Palm. Однако несмотря на постоянное обновление, литературы на этом ресурсе все же меньше, чем на упомянутых выше.

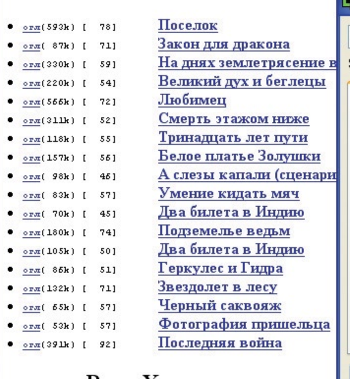
Для начала загрузим необходимое программное обеспечение.

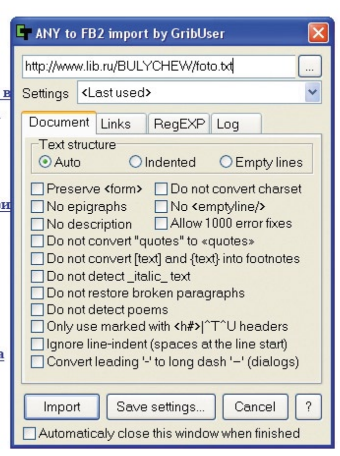
1. Программа Haali Reader для карманного компьютера с сайта *haali.cs.msu.ru/pocketpc*.
2. Инструменты для конвертации Any to FB2. Заберите их с сайта *www.gribuser.ru/xml/fictionbook/*.
3. Редактор FBTools для изменения книг на компьютере. Там же, где и предыдущая программа.
4. Если на вашем компьютере не установлен MS XML 4.0, загрузите его с *www.microsoft.com/downloads/results.aspx?freetext=msxml*.

Теперь приступим к собственно конвертации книг в необходимый формат



1 **Перейдите к сайту, например *lib.ru*. Найдите интересующую вас книгу и скопируйте ссылку на нее в буфер обмена.**





2 **Запустите Any to FB2 GUI. Вставьте в его окно скопированную ранее ссылку.**

Дарова...

Меня интересует оплата за 1000 символов... Я живу ва Львове... мне 17 лет... Пишу статьи в «XXXXX»... Вынапишите сколько мне будет лаве за 1000 символов, тогда я вам скину одну статью... (кстати, статья которую я вам пришлю, ужу опубликована...).

Вопрос по e-mail

Спасибо пребольшое, но я и так не уверен, что мне удастся отпоить литредакцию валерьянкой после этого письма. Боюсь даже представить, что случится с ними после прочтения той самой мифической статьи.

Можно ли поставить в один системный блок две материнские платы?

Вопрос на форуме

Зачем?!

Где должен стоять сабвуфер на компьютерном столе? И если поставить его под стол, не будет ли он влиять на системный блок?

Ярослав, Крым

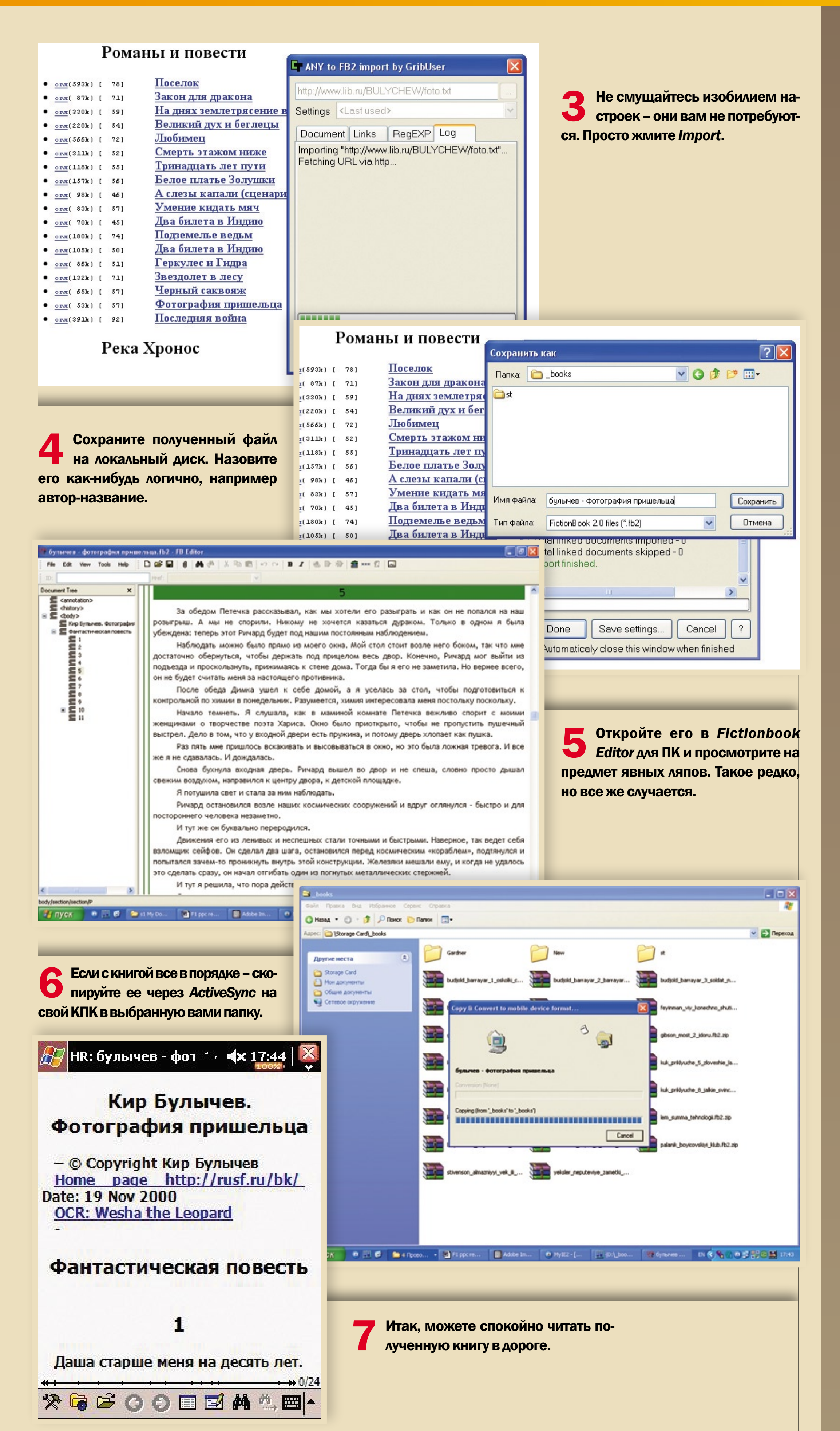
Сабвуфер не должен стоять ни на компьютерном столе, ни под ним. Оптимальное место для его размещения – угол комнаты. Человек все равно не может четко локализовать источник низких частот. Такое расположение удобно тем, что в углу сходятся три плоскости – две стены и пол, и это будет способствовать более качественному звучанию.

У меня иногда выскакивает предупреждение, в котором написано, что комп выключится через одну минуту в связи с тем, что было нарушено «nt authority\system». Как мне это убрать? Заранее спасибо.

Вопрос по e-mail

Ваш компьютер подхватил вирус MSBlast. Чтобы избавиться от него, установите любой хороший антивирус со свежими базами. Или же скачайте программу *FixBlast* с сайта Symantec *http://securityresponse.symantec.com/avcenter/FixBlast.exe*, которая избавит ПК именно от этого вируса.

Не забудьте загрузить обновление *«Blaster Worm: Critical Security Patch for Windows XP»* с адреса *www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=2354406c-c5b6-44ac-9532-3de40f69c074*, чтобы избежать заражения в дальнейшем.



3 Не смущайтесь изобилием настроек – они вам не потребуются. Просто жмите *Import*.

4 Сохраните полученный файл на локальный диск. Назовите его как-нибудь логично, например автор-название.

5 Откройте его в *Fictionbook Editor* для ПК и просмотрите на предмет явных ляпов. Такое редко, но все же случается.

6 Если с книгой все в порядке – скопируйте ее через *ActiveSync* на свой КПК в выбранную вами папку.

7 Итак, можете спокойно читать полученную книгу в дороге.

В последнем «ДПК» вы протестировали чипсеты. Меня заинтересовал чипсет ATI9100IGP. Так вот, меня интересует следующее. В таблице характеристик данного чипсета вы написали, что в нем нет поддержки Serial ATA, а в таблице характеристик всех чипсетов – что она есть. Отсюда вопрос: это ошибка, или поддержки Serial ATA нет на плате ASUS P4R800?

Александр Гусленко, вопрос по e-mail

Чипсет ATI9100IGP (а точнее, южные мосты ATI IXP200/ATI IXP150) не поддерживает Serial ATA. Некоторые производители материнских плат устанавливают дополнительный SATA-контроллер, чтобы эту поддержку обеспечить. На плате ASUS P4R800-VM его нет, и поэтому Serial ATA отсутствует. А вот на ASUS P4R800-V Deluxe вспомогательный контроллер есть, потому и SATA имеется. Впрочем, это единственная плата на чипсете ATI9100IGP на украинском рынке, оснащенная Serial ATA.

У меня такая проблема.

4 месяца играл в NBA LIVE 2004, все было нормально. Но вдруг при попытке сохранения вылазит сообщение «Ошибка записи, не хватает места», при этом игра и загружается, и работает нормально. Вся проблема в невозможности сохранения.

На жестком диске места предостаточно, с очисткой диска тоже все в порядке. Вчера все было нормально, а сегодня вот такая ситуация. Переустанавливал игру, но ничего не помогло.

Герасименко Александр, вопрос по e-mail

Во-первых, практически все современные игры сохраняют свои данные не в «родную» папку, а в подкаталог My Documents, который, как правило, находится на диске C. Поэтому вполне возможно, что если вы установили игру на диск D и места на нем предостаточно, сохранение все равно не будет работать.

Во-вторых, во время работы многие игры создают временные файлы на диске C. Обычно такой файл занимает очень много места и, в случае если раздел C невелик, под сохранение может банально не хватить дискового пространства.

Выход в обоих случаях один: высвободить место на диске C, удалив с него ненужные программы и временные файлы (например, сотрите все из папки *C:\Documents and Settings\ИМЯ_ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ\Local Settings\Temp*).



Дорогая редакция журнала «Домашний ПК»!

После инсталляции Windows XP RUS (был Windows 98) у меня пропал полноэкранный режим при просмотре фильмов на ТВ – появилась черная рамка вокруг картинки. Переустановка драйвера видеокарты (GeForce2 MX 400) не помогла. Помогите, пожалуйста.

Виктор, Львов

Вам помогут программа TVTool (*www.tvtool.de*) и проигрыватель видеофайлов Zoom Player (*www.inmatrix.com*). Последний вы без труда обнаружите на диске к «ДПК», № 4, 2004.

У меня не запускается игра XXX – просит какой-то файл D3D9.dll. Помогите.

Треть всех вопросов по e-mail

Дорогие читатели! На каждом диске к журналу «ДПК» мы уже много лет размещаем DirectX последней версии. В данный момент это DirectX 9.0b. Установите его, и будет вам счастье.

Я пытаюсь добавить задание в Scheduled Tasks под Windows XP Pro, но что бы я ни делал, система отвечает «the scheduled task did not run because an incorrect password or user name was used». Помогите решить эту проблему.

Вопрос по e-mail

Причина в настройках безопасности, запрещающих запуск запланированных заданий пользователям без пароля. Чтобы отключить эту опцию, зайдите в *Start→Control Panel→Administrative Tools→Local Security Policy→Local Policies→Security options* (да, довольно далеко, я знаю). Затем обратите внимание на строку *Accounts: Limit local account use of blank passwords to console logon only*. По умолчанию там установлено *enabled*. Переключите его на *disabled*. Теперь задания должны добавляться нормально.

Хотелось бы узнать ваше мнение по поводу NTFS и FAT32. Какая файловая система лучше, и какая лучше для игрового компьютера? Можно ли преобразовывать из одной в другую без форматирования, разбивки?

Маналатий В. Н., вопрос по e-mail

Вообще этот вопрос выходит за рамки простого ответа в F1, но все же попытаюсь вкратце описать преимущества NTFS.

Во-первых, FAT32 не позволяет создавать файлы объемом больше 4 GB. То есть попытка записать об-

Защита от спама в The Bat

Новая версия любимой многими нашими соотечественниками почтовой программы The Bat 2.0, кроме всего прочего, несет на борту весьма интересные функции для борьбы со спамом. Если помните, большинство интегрируемых самообучающихся фильтров разрабатываются в первую очередь для MS Outlook, а пользователям других программ приходится довольствоваться proxy-защитой вроде реализаций популярного Spam Assassin (SAProxy и др.). При всей нашей любви к последнему (почти вся редакция работает с SAProxy) стоит заметить, что он не очень хорошо отлавливает русскоязычный спам и не имеет способностей к самообучению.

Наиболее популярным обучающимся алгоритмом является статистическая фильтрация по Байесу, реализованная, в частности, в том же SAProxy, но только для их «родной» почтовой программы Bloomba. К счастью, россиянин Алексей Виноградов разработал фильтр BayesIt!, применяющийся вместе с последней версией The Bat. Всем пользователям этой программы мы настойчиво рекомендуем установить его вместе с SAProxy или любой другой защитой proxy-типа, чтобы добиться максимального эффекта.

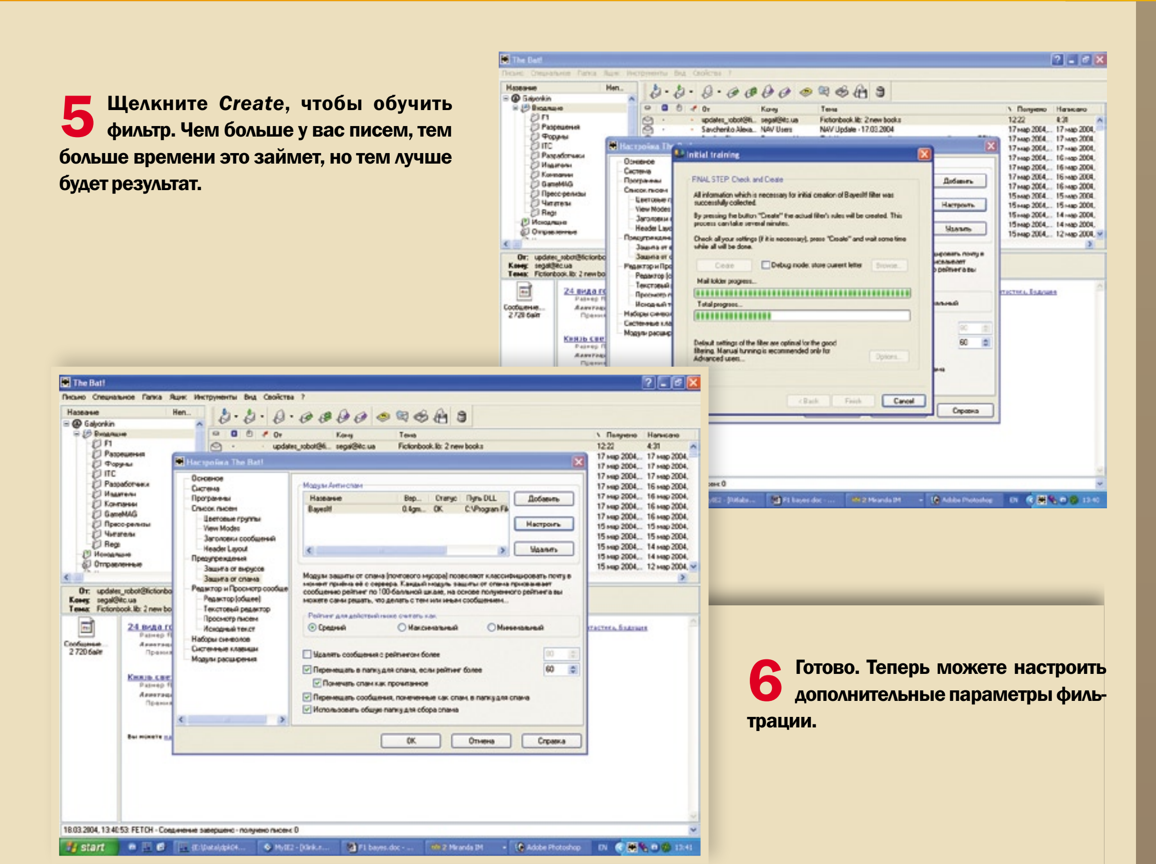
Перед запуском фильтра соберите весь спам, который к вам пришел за последнее время, и сложите его в отдельную папку – на ней BayesIt! будет учиться распознавать нехорошую почту. И в процессе использования программы не забывайте перемещать спам в указанный раздел – это поможет фильтру работать более эффективно.

1 **Загрузите исполняемый файл программы BayesIt! с *klirik.narod.ru/arc/bayesit04gm.exe* и установите ее.**

2 **Запустите The Bat и в разделе *Свойства->Настройка..->Защита от спама* нажмите кнопку *Добавить*.**

3 **Выберите файл *BayesIt.tbp* и щелкните *Select The Bat Folders*. Укажите папку, куда вы обычно складываете спам.**

4 **На следующем шаге укажите язык, на котором к вам обычно приходит почта. В нашем случае это второй пункт.**



5 **Щелкните *Create*, чтобы обучить фильтр. Чем больше у вас писем, тем больше времени это займет, но тем лучше будет результат.**

6 **Готово. Теперь можете настроить дополнительные параметры фильтрации.**

раз DVD-диска на винчестер с FAT32 обречена на неудачу.

Во-вторых, NTFS использует более надежную систему восстановления данных в случае сбоя, что дает возможность обходиться без запуска scandisk после каждого аварийного выключения ПК.

В-третьих, при больших объемах раздела NTFS показывает более высокую производительность, чем FAT32. Впрочем, на дисках до 32 GB ситуация прямо противоположная.

В-четвертых, NTFS позволяет запрещать определенным пользователям доступ к некоторым файлам. Помогает, если на компьютере работают несколько человек.

При переходе от FAT32 к NTFS ряд старых программ может функционировать медленнее. Чтобы избежать этой проблемы, рекомендуется отформатировать диск в NTFS и лишь затем перенести на него данные.

Конвертация из FAT32 в NTFS производится безболезненно средствами Windows XP. Обратный процесс возможен только с использованием специальных утилит вроде Partition Magic.



КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ









ЯКІСТЬ ТА НАДІЙНІСТЬ

тел./факс: (044) 252-68-69, 252-86-66
www.comservice.kiev.ua
e-mail: mail@comservice.kiev.ua

КОМП'ЮТЕРИ

Інтернет магазин: www.e.sit-ua.com, сайт: www.sit-ua.com

комп'ютери для дому офісу та ігрові
конфігурація на замовлення

МОНІТОРИ, ПРИНТЕРИ, КОМПЛЕКТУЮЧІ



Гарантія 3 роки
Доставка безкоштовна
Сервісна допомога
Консультації

т./ф.(044)565-39-61, 565-42-77
в.Кошиця,11 оф.416 м.Позняки
E-mail: sit@sit-ua.com





ЦИФРОВОЕ ФОТО





НОУТБУКИ від 895 у.о.

Широкий вибір моделей — Низькі ціни

Гарантія. Доставка безкоштовна

Комп'ютери, комплектуючі та периферія на замовлення

Тел. 542-2055, 8 050 4427342

КОМП'ЮТЕРИ



НАШЕ СУЧАСНЕ РІШЕННЯ - ВАШ ВДАЛИЙ ВИБІР

Комплексні рішення автоматизації на базі комп'ютерів торгових марок BRAVO, KREDO, KOMP допоможуть Вам досягти справжнього успіху

СЕРТИФІКАТ ISO 9001
ГАРАНТІЯ 36 МІСЯЦІВ

Браво, Кредо, Комп

458-4840, 458-4841, 442-2219
www.galaktika.kiev.ua
office@galaktika.kiev.ua

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



Компьютеры, комплектующие и оргтехника по складским ценам
Офисная мебель отечественного производства
Системные блоки - от 1400 грн
Столы - от 300грн

416-67-38

ул.Ярославская 32/33
struk@voliacable.com

СТРУК ЧП

КУПУЮ ДОРОГО

ВІДПРАЦЬОВАНІ ТА НОВІ

КАРТРИДЖІ

Тел.201-38-86

e-mail: wincom@svitonline.com









КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



XANTEN

Акция!

ХОРОШИЕ ЦЕНЫ

ЛУЧШИЕ УСЛОВИЯ

Подробности на сайте
www.xanten.com.ua

г. Киев, Харьковское шоссе 144а, 2 эт.
тел.: (044) 564-5632
e-mail: xanten@ua.fm

Тонны железа

Компьютерная техника и комплектующие, цифровые и пленочные фотоаппараты, MP3 плейеры, мобильные телефоны, Hi-Fi и Hi-END акустика и усилители.

Отличные цены, кредит!

229 2352, 229 2409
229 5147, 229 2372

www.pc-kiev.com
E-mail:smile@pc-kiev.com



РАЗНОЕ



ITC PUBLISHING

ЧТО ДАЕТ АВТОРУ СОТРУДНИЧЕСТВО С НАМИ, КРОМЕ ДОСТОЙНОГО ГОНОРАРА?

ВОЗМОЖНОСТИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РОСТА, ШАНС ПОЛУЧИТЬ ПРЕСТИЖНУЮ РАБОТУ, ИЗВЕСТНОСТЬ В КОМПЬЮТЕРНОМ МИРЕ

Издательский дом ITC ПРИГЛАШАЕТ к сотрудничеству авторов, пишущих на следующие темы: мобильная связь, КПК, компьютеры, периферия, программное обеспечение

mail: edit@itc-ua.com

СЕТИ И ТЕЛЕКОММУНИКАЦИИ





1 АПРЕЛЯ 1999

Компания WebNode сообщила, что получила от правительства США 4 млрд. долл. для создания Internet нового поколения и намерена выставить на торги 4 млн. «узлов» по начальной цене $100. Первоапрельскую шутку не оценили в ФБР и начали расследование.

www.lapsha.ru

2 АПРЕЛЯ 1794

Создана первая в мире авиакомпания Premiere Compagnie d'Aerostiers. Ее воздушный флот состоял из аэростатов и предназначался для ведения военной разведки. Полученные сведения успешно использовались французской армией во время битв и осад.

www.aerophile.com

3 АПРЕЛЯ 1974

В США началось бедствие, которое американцы назвали «суперстихией». В течение 26 часов на территорию 13 штатов 148 раз обрушивались торнадо. Ураганные смерчи унесли жизни 315 человек и оставили после себя полосу разрушений длиной 2598 миль.

www.april31974.com



Вторымъ изданіемъ поступилъ въ прода
ЭЛЕМЕНТАРНЫЙ КУРСЪ ПРАКТИЧЕСКОЙ
РУССКОЙ ГРАММАТИК
съ задачами, упражненіями и образца
различныхъ разборовъ и работъ — С. Ө. ХЕ
РОВА — для начинающихъ дома и въ шко
Цѣна 35 коп., съ перес. 42 к. Къ учебн
приложенъ справочный указатель словъ,
торыя въ дѣйствительности представляю
затрудненіе, какъ ихъ писать. Учебн. може
замѣнить собою и диктантъ и самодиктан
При покупкѣ у автора (С.-Петербургъ,
Пескахъ, Мытнинская ул., д. 7, кв. 7) не
нѣе на семь руб. высылка безплатна.

7 АПРЕЛЯ 1989

На атомной подводной лодке «Комсомолец» начался пожар. Два моряка задохнулись. Экипаж не смог потушить огонь и покинул судно. В течение 15 мин 40 человек погибли от переохлаждения (температура воды в Норвежском море составляла 2 °С).

www.grinda.navy.ru/komsomolets

8 АПРЕЛЯ 1969

В СССР нелегально издано эссе историка Андрея Амальрика (1938–1980) «Просуществует ли Советский Союз до 1984 года?», в котором он предсказал ближайшее будущее своей страны. В конце года работу опубликовали за рубежом.

belousenkolib.narod.ru/Amalrik/Amalrik.html



12 АПРЕЛЯ 1904

Комиссия Императорской академии наук единогласно приняла решение об устранении из русского языка букв «Ѣ» (ять), «Ъ» (ер) и «і». Отказ только от «Ъ» позволил бы сократить примерно на 8% расходы издателей на набор, печать и бумагу, но реформа состоялась лишь в 1917 г.

www.gramota.ru

13 АПРЕЛЯ 1314

Король Эдуард II (1284–1327) издал указ, запрещающий играть в футбол в Лондоне. В средневековой Англии футбольные матчи устраивались на рыночных площадях и улицах, и в «беснованиях с большим мячом» принимали участие до сотни человек.

www.the-english-football-archive.com



14 АПРЕЛЯ 1954

В Техасе родился Брюс Стерлинг – один из основателей жанра киберпанк. В 1992 г. он написал роман «Крушение хакеров», посвященный компьютерной преступности. Причем сильно испугал издателей тем, что распространял его через Сеть бесплатно.

lavka.lib.ru/lavka/sterling.htm

18 АПРЕЛЯ 1969

8000 студентов вышли на митинг с призывом поставить под контроль общества военные исследования лаборатории прикладной электроники Калифорнийского университета и Стэнфордского исследовательского института. Там работали над проектом ARPANET.

www.stanford.edu





19 АПРЕЛЯ 1784

В Париже состоялась премьера оперы «Данаиды» Антонио Сальери (1750–1825). Композитор сочинил более 40 опер, причем европейские театры ставили их гораздо чаще, чем оперы Вольфганга Моцарта (1756–1791), в смерти которого молва обвинила Сальери.

www.opera-news.ru

20 АПРЕЛЯ 1994

Брайан Пинкертон запустил сетевой сервис WebCrawler: специальная программа (их называют пауками или ботами) посещала Web-страницы и вносила их в базу данных. WebCrawler был первым ботом, с которого началась автоматизация поиска в Сети.

www.webcrawler.com



23 АПРЕЛЯ 1964

В Москве спектаклем по пьесе Б. Брехта «Добрый человек из Сезуана» открылся Театр на Таганке, который называли «островом свободы в несвободной стране». 20 лет театром руководил Юрий Любимов (р. 1917), до тех пор пока в 1984 г. его не лишили советского гражданства.

www.taganka.org



25 АПРЕЛЯ 1644

Восставшие крестьяне под руководством Ли Цзычэна (1606–1645) захватили столицу Китая Пекин. Чун Чжэн (1611–1644) – последний император династии Мин – покончил жизнь самоубийством. В знак верности правителю с жизнью расстались около 80 тыс. китайцев.

china.worlds.ru/history

26 АПРЕЛЯ 1999

Глобальная вирусная эпидемия поразила около полумиллиона ПК в различных странах мира. В память о 13-й годовщине чернобыльской аварии и из-за высокой вредносности (уничтожалось содержимое Flash BIOS и жестких дисков) вирус получил название «Чернобыль».

www.symantec.com



27 АПРЕЛЯ 1784

В Париже состоялась премьера комедии Бомарше (1732–1799) «Женитьба Фигаро». Людовик XVI (1754–1793) клялся, что скорее рухнет Бастилия, чем он разрешит постановку спектакля. Под запретом комедия находилась три года, а Бастилия рухнула в 1789 г.

liberte.newmail.ru



4 АПРЕЛЯ 1984

Служащий Министерства правды Уинстон Смит совершил преступление – завел дневник. В Океании любые мысли (особенно тайные) были вне закона. Так начинается роман Дж. Оруэлла (1903–1950) «1984», опубликованный в 1949 г. В СССР роман был запрещен и вышел только в 1988 г.

orwell.ru

5 АПРЕЛЯ 1879

После покушения на Александра II (1818–1881) вышел указ о назначении временных генерал-губернаторов с чрезвычайными полномочиями в Петербурге, Харькове, Киеве и Варшаве. Эти полицейские меры не предотвратили новые теракты против «столпов режима».

www.narovol.narod.ru

6 АПРЕЛЯ 1924

В Сиэтле (США) начался первый кругосветный перелет с посадками на специально построенных самолетах Douglas World Cruisers. К финишу 28 сентября пришли два экипажа, преодолев 44 085 км за 175 дней.

www.seattleworldcruiser.org
skypioneers.kiev.ua

9 АПРЕЛЯ 1919

В Филадельфии родился Преспер Эккерт (ум. 1995). Вместе с Джоном Мочли (1907–1980) он разработал компьютеры ENIAC, BINAC и UNIVAC I. Первые две модели предназначались для военных расчетов, а третья нашла применение и при решении бизнес-задач.

www.computerhistory.org

10 АПРЕЛЯ 1864

Во Львове при поддержке общества «Руська бесіда» начал работать профессиональный украинский театр. Первый спектакль был поставлен по повести «Маруся» Г. Ф. Квитки-Основьяненко (1778–1843). Через год театр стал передвижным и выступал до 1914 г.

virtep.org



11 АПРЕЛЯ 1889

Антон Чехов (1860–1904) в письме к брату Александру – писателю и журналисту – по поводу его драматургической работы написал фразу, которая впоследствии стала афоризмом: «Краткость – сестра таланта».

www.foxdesign.ru/aphorism/
www.aphorism.ru



15 АПРЕЛЯ 1874

Клод Моне (1840–1926) представил на выставке свои работы. Картина «Впечатление. Восход солнца» пользовалась наибольшим вниманием публики и критики. Слово «впечатление» (impression) дало название новому направлению в искусстве – импрессионизму.

www.impressionism.ru

16 АПРЕЛЯ 1999

Уильям Гретцки (р. 1961) объявил об уходе из хоккея. Не покидать спорт его просил премьер-министр Канады, парламент единогласно принял резолюцию, призывающую его одуматься, а Брайан Адамс исполнил гимн «О, Канада», добавив строчку «Нам будет не хватать тебя, Гретцки!».

www.nhl.com

17 АПРЕЛЯ 1834

Минералог Н. Норденшильд открыл на Урале ранее неизвестный минерал. Александрит – самый «молодой» из драгоценных камней – обладает свойством менять цвет в зависимости от освещения. По выражению Н. Лескова, для него «утро – зеленое, но вечер – красный».

www.jewellernet.ru



21 АПРЕЛЯ 1994

Открылся сайт Data Fellows – первый Internet-ресурс, посвященный защите от вирусов. В те времена еще не появились *www.ibm.com*, *www.apple.com* и даже *www.microsoft.com*. А для серфинга использовались графический броузер NCSA Mosaic и текстовый Lynx.

www.datafellows.com

22 АПРЕЛЯ 1979

Ленинскую премию по литературе в размере 10 тыс. руб. за трилогию «Малая земля», «Возрождение», «Целина» присудили главе советского государства Л. И. Брежневу (1906–1982). Эти книги, вышедшие миллионными тиражами, были написаны без участия Брежнева.

brezhnev.by.ru





24 АПРЕЛЯ 1934

Лоуренс Хаммонд (1895–1973) получил патент на электрический орган. В 1930–1950-х годах многие американские семьи увлекались музицированием, и небольшие органы марки Hammond быстро приобрели популярность. Органы Хаммонда использовали Beatles, Pink Floyd и др.

www.videoton.ru

28 АПРЕЛЯ 1969

В Саннивейле (США) для выпуска компьютерных терминалов основана фирма Information Terminals. В 1970 г. она вышла на рынок с новым продуктом – кассетами Verbatim для записи данных на магнитную ленту. В 1978 г. компанию переименовали в Verbatim.

www.verbatim.com



29 АПРЕЛЯ 1994

Канадская компания Commodore, основанная в 1958 г. и выпускавшая популярные персональные компьютеры под марками Commodore и Amiga, объявила о банкротстве. К печальному итогу привели жесткая ценовая конкуренция на рынке ПК и ослабление доллара.

www.savel.ru/museum

30 АПРЕЛЯ 1564

Предвидя опричный террор, в Великое княжество Литовское бежал князь Андрей Курбский (1528–1583) – советник московского царя Ивана IV (1533–1584). Оттуда он писал «лютому самодержцу» «злокусательные» письма, обвиняя его в казнях невинных людей.

www.clio.orc.ru/hm8.htm

www.neen.org/demo/clinger.swf
Он верил в мирное сосуществование рыб и людей

www.itlibitum.ru/list_domains.html
Киберсквоттинг в полный рост

www.mylastemail.com/
Посмертные электронные послания. Готовься к завтрашнему дню уже сегодня

www.booble.com
Гугль для взрослых

www.livejournal.com/users/karmakom/
Помните, кто был автором текстов лучших песен «Наутилуса Помпилиуса»? ЖЖ Ильи Кормильцева

pixy.cz/apps/barvy/index-en.html
Правильный подбор цветовых сочетаний – это большое искусство

www.cinemasia.ru
Любителям азиатского кино на заметку

www.geocities.com/colacentury/
The Cola Wars. Кока vs Пепси

www.livejournal.com/community/ru_comm_dir
Каталог русскоязычных ЖЖ-коммьюнити

lj.com.ru
Реестр русскоязычных ЖЖ-коммьюнити

lleo.aha.ru/xix/index.shtml
Суперадюльт XIX. Откровенные картинки для тех, кому за 81

«Мы не местные, живем на вокзале. Подайте, Христа ради»

Нет, вероятно, не с такими словами обращаются к жалостливым людям представители нового поколения профессиональных нищих. А ареалом их обитания стали не вагоны метро и подземные переходы, а просторы Всемирной Сети.

Особенно активно подобным промыслом занимаются «несчастные и убогие» пользователи из Поднебесной. Душещипательные письма, приходящие по электронной почте от некоторых китайских граждан, имеют примерно такое содержание.

«Я живу в городе Ченду. Папа умер, когда я был еще ребенком, а мама сейчас серьезно больна. Очень плохо складываются отношения с подругой, она недавно меня бросила. Я впал в депрессию, даже не могу выйти из дому. Будьте милосердны, помогите мне. Достаточно будет 10 юаней (1,2 доллара) на еду».



Данный текст, полученный неким г-ном Чжангом из провинции Сычуань, был им передан в местные СМИ, где его и опубликовали. Кстати, в письме было указано имя отправителя и номер его банковского счета.

Привыкшие докапываться до самых глубин репортеры разыскали е-нищего через один из популярных китайских чатов и, естественно, не преминули пообщаться с ним.

Выяснилось, что Ли Дану 21 год, недавно его исключили из колледжа. Онлайновым попрошайничеством, по его словам, он начал заниматься исключительно ради прикола. Но когда были получены первые 10 юаней, решил поставить этот оригинальный бизнес на серьезную основу.

Ли Дан признался журналистам, что существует своеобразное коммьюнити китайских Internet-нищих, члены которого, сидя у своих компьютеров, отсылают по несколько тысяч слезных писем в день, поддерживают друг с другом связь и делятся накопленным опытом.

Сайт для оправданий

В последнее время не утихает круговорот слухов, сплетен и сенсационных сообщений касательно небезызвестного черно-белого поп-короля Майкла Джексона. Пиарщики звезды решили, что пора положить конец разгулу страстей вокруг их работодателя и запустили сайт под названием A New Beginning (**www.mjjsource.com**), призванный «говорить правду, только правду и ничего кроме правды», тем самым давая отпор всем измышлениям о, мягко говоря, неординарном поведении и похождениях Джексона.

Сайт ведется от имени самого Майкла. Во вступительном слове он отмечает, что слишком много сведений о его персоне поступает от людей, которых он совершенно не знает лично, а все разговоры о нем, циркулирующие в Сети и других СМИ, основаны отнюдь не на фактах, а на грубых домыслах.

Джексон намеревается сделать сайт «Новое начало» рупором истинной и реально заслуживающей доверия информации о себе, любимом.

Напомним, что на 2 апреля назначен суд, где будет рассматриваться дело о сексуальных притязаниях педофильского толка со стороны поп-звезды. Интересно, каким будет характер освещения этого процесса на «проджексоновском» Web-сайте.



«Третьим будешь?»

Теперь британским любителям горячительных напитков будет несколько легче находить себе собутыльников. Им предлагает свои оригинальные услуги недавно появившийся ресурс DrinkingBuddys.co.uk. Об этом сообщила всезнающая Ananova (**www.ananova.com**).

Таким образом реализовалась идея, пришедшая однажды в голову 32-летнему владельцу сети фастфудов в Ньюберри (графство Беркшир) Марку Пейну. Однажды, когда парень оказался вдали от родных мест, ему очень захотелось выпить, но, увы, не было с кем. Причем Марк не из тех, кто запросто заводит знакомства в пабах. Посему он направил свои стопы в пункт видеопроката, где и познакомился еще с двумя «печальными» хлопцами, выбравшими видеовечерок в качестве альтернативы. Тут-то Марка и осенила мысль о том, как помочь страждущим и жаждущим.

Затея имела успех. За месяц работы сайта Drinking Buddys на нем зарегистрировалось уже несколько сотен пользователей. И это несмотря на то, что услуги платные, хотя сумма, конечно, чисто символическая – 5 фунтов.

«Белый дом» на продажу

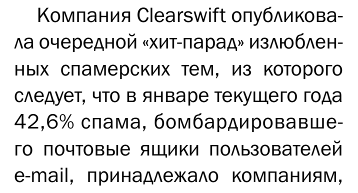
Давным-давно старожилам Всемирной Сети известно, что официальный сайт резиденции американских президентов Белого Дома обитает по правительственному адресу **www.whitehouse.gov**, а на **www.whitehouse.com** разместился порноресурс. На титульной страничке утверждается, что со времени запуска в 1997 г. он принял более 85 миллионов посетителей. Ясное дело, множество начинающих пользователей в поисках реального сетевого представительства Белого Дома попадали на этот сайт.

Но сегодня мы вспомнили о Whitehouse.com совсем по другому поводу. Его хозяин, 44-летний Дэниэл Паризи, исходя из морально-этических соображений, решил уйти с многомиллионного рынка онлайновой порнухи (он утверждает, что ежегодно сайт приносит ему не менее миллиона долларов) и продать принадлежащее ему доменное имя. По его словам, он боится, что, когда его сын пойдет в детский сад, то станет объектом насмешек со стороны одногруппников из-за характера семейного бизнеса. Возникает вопрос, а как же детишки узнают об этом?

Уже появился первый претендент на лакомый домен в лице компании National Fruit Product, производящей яблочные соки и пюре под брендом White House. Когда-то они уже пытались отобрать право на домен у Паризи, оспаривая его в судебном порядке. Теперь же хотят решить вопрос полюбовно.



Консервированная ветчина о виагре



Компания Clearswift опубликовала очередной «хит-парад» излюбленных спамерских тем, из которого следует, что в январе текущего года 42,6% спама, бомбардировавшего почтовые ящики пользователей e-mail, принадлежало компаниям, распространяющим всевозможные фармацевтические продукты. Даже порноспам со своими 22% не сумел и близко подойти к достижениям рыцарей виагры. Эксперты полагают, что стабильный рост спама, исходящего с рынка полулегальных лекарственных средств, связан с тем, что широкие массы пользователей охотно отвечают на эти послания и заказывают эти, зачастую поддельные, продукты. О лидерах спам-индустрии поведал миру популярный ресурс **www.theregister.com**.

Мишенью сетевых «бендеров» стали продавцы

Видимо, придя к выводу, что нужно переходить на более высокий уровень афер, сетевые мошенники переключились с покупателей всяческого барахла в онлайне на его продавцов. Об одной из новых схем жульничества в Internet рассказал Генеральный прокурор штата Техас. Ее жертвами становятся чаще всего торговцы крупногабаритными товарами.



Итак, некто собрался продать через Всемирную Сеть нечто вроде автомобиля. Находится покупатель, готовый произвести оплату банковским чеком. Стороны бьют по рукам. Однако по получении чека продавец обнаруживает, что сумма, указанная в нем, значительно выше той, о которой договорились стороны. В результате лох-продавец отправляет жулику-покупателю разницу и тем самым теряет свои кровные, ибо, как и следовало ожидать, чек оказывается фальшивым. По словам Грега Эббота, вернуть потерянные таким образом деньги практически невозможно.

www.lexa.ru/lexa/black/
Легенда Рунета «Черный квадрат» снова в Сети

www.ziff.net/404/404.htm
Не могу найти этот чертов сервер

www.teenclub.ru
Говорят, что здесь обитает правильный портал для подростков

www.stephenking.ru/
Все о творчестве Стивена Кинга по-русски

www.airfresh.ru
Глоток свежего воздуха. Новости культуры

homka.tochka.by
Неделя хомячка обыкновенного

www.ashtray.ru
Ashtray переводится как «пепельница». Но на этом сайте не курят, а обсуждают странные идеи и проекты

www.allmap.ru
Интерактивные карты городов России

www.axe.com.ua
Сумасшествие вокруг AXE-эффекта

www.wbeauty.ru
Web-журнал о женской красоте

www.stargate.ru
Портал «Звездные врата». Для тех, кто считает себя профессиональным астрологом



Радиостанции IP-диапазона

Максим Щербина

Бум Internet-радио уже давно отшумел, и на смену ажиотажу пришло стабильное развитие рынка с конкурентной борьбой за слушателя и рекламодателя. В технологически развитых странах, где скоростной доступ к Глобальной Паутине из дому не является экзотикой, существует множество сетевых радиостанций и целых порталов, посвященных Internet-вещанию и содержащих сотни ссылок на музыкальные каналы любых стилей и направлений. Чуть меньшей популярностью пользуются так называемые talk-radio, на волнах которых преобладают передачи разговорного характера.

Однако, несмотря на изобилие, царящее в иноязычном Internet-эфире, вы не найдете там украинскую или российскую музыку. Слушателям, предпочитающим родное и близкое, стоит обратиться к отечественным Web-ресурсам, благо отголоски цифровой радиореволюции докатились и до УАнета. Хотя, конечно же, о буйном расцвете серверов данной категории говорить еще рано.

Вещание в Internet ведут в основном офлайновые станции, просто дублируя в цифровом виде тот же сигнал, который транслируется на FM-частоте. Более пристального внимания заслуживают немногочисленные исключительно сетевые радиоточки. Нередко с одного сайта передается музыка различных стилей сразу по нескольким отдельным каналам. Кроме того, создать собственное Internet-радио по силам даже небольшому коллективу увлеченных энтузиастов, и во многом благодаря усилиям именно этих людей в Сети функционируют радиостанции, где в любое время суток можно услышать музыку украинских исполнителей.

Перед пристальным рассмотрением независимых онлайновых радиостанций необходимо выяснить некоторые организационные вопросы. О форматах и программах для прослушивания радио вы узнаете из соответствующей врезки, а мы для начала сосредоточим внимание на пропускной мощности каналов связи. Дело в том, что многие радиостанции транслируют одну и ту же музыку сразу в нескольких битрейтах, т. е. за секунду звучания передают различное количество информации. Чем выше битрейт, тем качественнее музыка, но с его улучшением также увеличивается объем файлов и, следователь-

СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА

Полезные ссылки

Музыкальные FM-радиостанции, имеющие Internet-вещание

«GALA Радио» – www.galaradio.com
«Европа Плюс» – www.europaplus.ua
«Наше Радио» – www.nasheradio.net
«Национальное Радио» – www.nrcu.gov.ua
«Независимость» – www.radio-n.com
Nostalgie – www.radio-nostalgie.fm
«Столица» – www.radio1055.fm
«Радио Эра» – www.radioera.com.ua
«Радио Люкс» – www.radiolux.com
«Классик Радио» – www.rclassic.dp.ua
«Радио Skyway» – www.skyway.lg.ua
Supernova – www.supernova.fm

Радиостанции, не имеющие прямого Internet-эфира, но обладающие архивами своих передач

«Украинская Служба BBC» – www.bbc.co.uk/ukrainian
«Общественное Радио» – www.radio.org.ua
«Радио Свобода» – www.radiosvoboda.org
«Панорама Новостей» – www.vistka.com
«Голос Америки» – www.voanews.com/ukrainian

Три кита Internet-вещания

Существуют три основных формата передачи аудио по Сети: потоковый MP3, RealAudio и WindowsMedia. И хотя в последнее время наблюдается тенденция к универсализации программ-проигрывателей, все же лучше использовать специализированные плееры.

www.winamp.com

Истинно народный Winamp в представлении не нуждается. Потоковый MP3 можно прослушивать многими плеерами, но зачем же осваивать новый софт, если нужная программа уже наверняка установлена на вашем компьютере. Кстати, если вы до сих пор используете Winamp во 2-й или 3-й ипостаси, то настоятельно рекомендуем обновиться до версии 5.01.

www.real.com

Классический RealOne Player, который был неизменным спутником первых массовых трансляций аудио и видео в Сети. Эксклюзивный проигрыватель формата RealAudio. При посещении «реального» сайта не пропустите серенькую ссылку на бесплатную версию плеера, притаившуюся справа под горизонтальным навигационным меню.

www.windowsmedia.com/download/

Здесь всегда найдется новейший Windows Media Player (текущая версия – серия 9), который лучше других справляется с родным форматом WindowsMedia. В УАнете данный формат не прижился, а вот во всем мире продукты компаний Microsoft и RealNetworks уже достигли паритета. WindowsMedia обладает досадным недостатком: если вы выходите в Internet через proxy-сервер, не настроенный на работу с протоколом MMS (Microsoft Media Server), то, пожалуй, ничего не услышите.

После инсталляции программ не забудьте проверить в опциях настройки Internet-соединения. Затем можно начинать подключение к каналу Internet-радио, которое осуществляется предельно просто: нажимаем на нужную ссылку в броузере – и соответствующая программа открывается автоматически, или же следует скопировать ссылку в буфер обмена, а потом открыть вручную в самом плеере.

но, повышаются требования к скорости передачи данных.

Домашним «модемным» пользователям придется ограничиться битрейтами 24 или 32 Kbps. Причем если вы одновременно работаете в нескольких окнах броузера, а в фоновом режиме вдобавок загружаете обновления любимых программ, то нормально послушать радио вам не удастся, так как звучание постоянно будет прерываться для пополнения буфера. Если же вы не любите перескакивать между окнами, а последовательно просматриваете статьи одну за другой, то Internet-радио отлично подойдет для заполнения «холостых» простоев соединения между загрузками Web-страниц. Однако качество при такой скорости отставляет желать лучшего и подходит, скорее, для ознакомительных целей.

Счастливым обладателям кабельного соединения или выделенных линий среднего качества лучше всего «тянуть музыку» с битрейтом 48 или 64 Kbps. Такой вариант приема обеспечит неплохое звучание, но все равно не доставит полного наслаждения. Только заоблачные 128 Kbps для скоростных выделенных линий позволяют принимать сигнал, соизмеримый по качеству или даже превосходящий FM-вещание. Однако за такое удовольствие придется расплачиваться внушительным трафиком. Если одна песня при минимальном битрейте «съедает» около 700 KB, то 128 Kbps – это уже масштаб полновесных MP3-файлов по 3–4 MB. В данном случае результатом продолжительного приобщения к сетевым культурным ценностям может стать астрономический счет от провайдера. К счастью, в пакет услуг некоторых телекоммуникационных компаний входит неограниченный украинский трафик, благодаря чему легко «настроиться на волну» отечественной Internet-радиостанции, не беспокоясь о растущих расходах.

Исключительно онлайновые радиостудии почти всегда предлагают на выбор сигнал в нескольких битрейтах, чего не скажешь о FM-радиостанциях. Большинство их расценивают Internet-вещание как приятный довесок к своему сайту и не так внимательны к потребностям сетевых пользователей – даже кнопку *Слушать прямой эфир* любят припрятать среди графических элементов оформления.

В целом, несмотря на сравнительно вялое развитие Internet-радио в наших широтах, отечественному пользователю уже есть из чего выбирать. А так как украинский трафик заведомо дешевле и быстрее, то сложно не согласиться с лозунгом сайта UA SOUND «Слухайте у-у-україньске!».

UA SOUND

www.uasound.com

Совсем молодой, но динамично развивающийся проект, созданный стараниями инициативной группы из Чикаго. Сайт отзывается на стильный доменный позывной *muzon.us*. Здесь звучит только музыка, подпадающая под категорию *Made in Ukraine*. Трансляция идет в формате потокового MP3 в трех различных битрейтах. В ближайшее время на сайте обещают открыть архив музыки, доступной не только для прослушивания в реальном времени, но и для загрузки. Уже анонсированы изменения эфирной сетки, вследствие которых появятся сессии украинских диджеев в стиле транс и драм-н-басс. Сайт заслуживает пристального внимания тех, кто предпочитает украинскую музыку.



«Радио МУ»



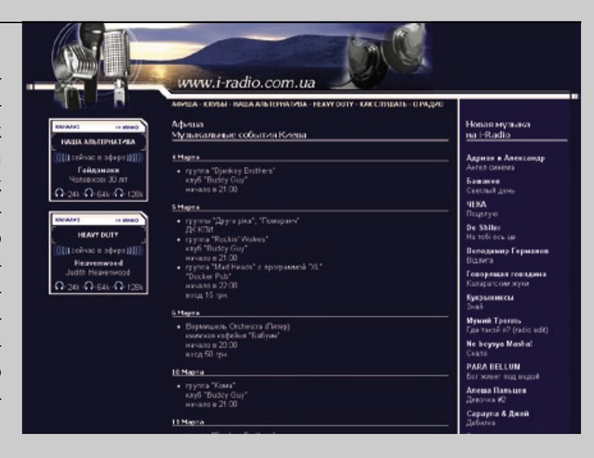
pilman.kiev.ua

«Радио Молодая Украина», известное ранее как Pilman's Radio. В настоящее время здесь проходит болезненный процесс перевоплощения, и в рабочем состоянии пребывают только некоторые разделы. «Радио МУ» обещает стать информативным музыкальным ресурсом… или же пополнить многочисленную гильдию долгостроев. Вещание ведется в MP3 совместно с Radio ShOOm (*www.radioshoom.kiev.ua*) в различных битрейтах в зависимости от времени суток – 96K днем и 24K ночью. Кстати, на аскетическом сайте «шумного» радио можно найти ссылку на радиостанцию RAIDio Rooleazz (*radio.park.ua:8000/listen.pls*), которая обладает очень хорошей подборкой музыки, но транслирует ее на скорости, доступной только для владельцев выделенных линий.

i-Radio

i-radio.com.ua

Данная радиостанция передает сигнал в трех битрейтах и поддерживает сразу два музыкальных канала. *Heavy Duty* – тяжелый металл от современных групп и признанных классиков; поклонники жанра оценят подборку групп по достоинству. Но для многих слушателей более интересным будет канал «Наша Альтернатива» – рок, в широком смысле слова, и просто хорошая музыка украинских и российских исполнителей как имениты, так и мало знакомых широкой публике, но довольно перспективных. Выбор тех, кто устал от одинаковых попсовых «хитов» на радио- и телеканалах (и нашей редакции, кстати, тоже). Радует, что сервис функционирует без технических сбоев, а каталог постоянно пополняется новыми песнями.



RadioSeti



www.radioseti.org.ua

Единственная из представленных сетевых радиостанций, которая, помимо музыки, на протяжении дня транслирует передачи собственного производства и радиопродукты своих партнеров, такие, как *АвтоПро, Рокабильный Психоз, Слухомания* и т. д. Трижды в сутки передаются новости информационных технологий. Сигнал транслируется в формате MP3PRO, который при установке соответствующего плагина (*www.mp3prozone.com/download_winamp.htm*) значительно улучшает качество звучания даже при низком битрейте. То ли благодаря высокой популярности, то ли в результате слабой пропускной способности, но сервер радиостанции иногда отказывает в соединении из-за достижения максимального количества слушателей.



Сетка, полная товаров

Александр Птица



Уж сколько раз твердили миру о преимуществах и удобстве онлайнового шопинга. В цивилизованных странах очень многие всерьез рассматривают Internet как глобальный гипермаркет, позволяющий, не выходя из дома или офиса, заказывать практически все товары, доступные и в реальных торговых точках. Даже несмотря на изрядную активизацию сетевых мошенников, покупателей в виртуальных магазинах немало, и этот вид e-бизнеса быстро развивается. Так, например, по прогнозам Forrester Research оборот в европейской онлайновой торговле к 2006 г. достигнет 2,2 триллиона евро. Мы давно уже не бросали взгляд на торговые ряды Уанета, поэтому полагаем, что данный материал может стать полезным путеводителем по ресурсам подобного рода. Воспринимайте его исключительно как справочное руководство, ведь для того чтобы сделать окончательные выводы о качестве сервиса и истинности обещаний, вывешенных на сайтах, следует хоть раз на практике воспользоваться услугами того или иного магазина.

Книги

Известно, что самый знаменитый в RUnet онлайновый книжный магазин «Озон» (*www.ozon.ru*) уже довольно давно обеспечивает доставку своей продукции по всей территории Украины. Однако подробности о нем знают все, поэтому мы больше внимания уделим «вітчизняному виробнику», а точнее, отечественным сайтам, продвигающим в широкие массы «разумное, доброе, вечное».

Наилучшее впечатление производит сайт *www.bookshop.kiev.ua*. Он привлекает широким и разнообразным ассортиментом (если верить написанному на титульной странице, то в его каталоге значится почти 96 тыс. наименований), строгим дизайном и хорошей структуризацией. Ограничений по доставке нет, а набор способов оплаты (9 вариантов) впечатляет даже бывалых Internet-покупателей.

Главная особенность сайта *www.books.com.ua* состоит в том, что он торгует книгами преимущественно украинских издательств. На литературу, вышедшую за рубежом (в том числе и в России) начисляется НДС, хотя в каталоге цены на них указаны без учета налога.

Есть своя специализация у ресурса *logos.org.ua*. Это магазин-клуб, предлагающий издания философской, религиозной, психологической и эзотерической направленности.

Крупнейший киевский книжный супермаркет «Буква» также недавно обзавелся собственным сайтом *www.bukva.kiev.ua*, однако он пока находится в стадии тестирования. Запуск в коммерческую эксплуатацию ожидается в ближайшее время.

www.ozon.ru
www.books.com.ua
www.bookshop.kiev.ua
www.bukva.kiev.ua
www.kniga.com.ua
logos.org.ua



Билеты



www.biletik24.com

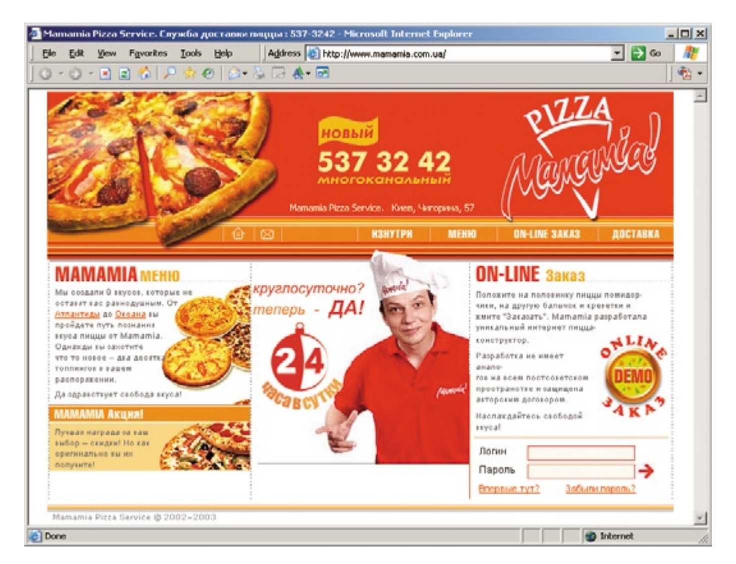
На сегодняшний день известен лишь один ресурс, занимающийся распространением билетов на концерты и спектакли артистов и трупп, включивших в свой гастрольный лист и столицу Украины. К сожалению, репертуар «родных» киевских театров на данном сайте не представлен, и за билетами в эти средоточия культуры придется по старинке топать в театральные кассы.

Не так давно дизайн и концепция сайта претерпели существенные изменения. Судя по первым впечатлениям, это пошло ему на пользу – и выглядеть лучше стал, и грузится теперь несколько быстрее, и навигация удобнее. Бесспорно, полезен раздел, где собраны планы театральных и концертных залов.

Дело остается за малым – улучшением качества сервиса. Говорю об этом потому, что мой единственный опыт обращения к услугам *biletik24.com* закончился не совсем удачно, после чего я перестал его рассматривать как место приобретения заветных кусочков бумаги, дающих право приобщиться к прекрасному. Теперь он служит для меня разве что как календарь ближайших концертов и гастрольных спектаклей.

Стоит еще сказать, что по не совсем понятным причинам минимальные цены на biletik24.com несколько выше, чем в офлайновых кассах.

Доставка пиццы



www.mamamia.com.ua
www.vesuvio.com.ua
www.pan-pizza.com.ua

Это та категория онлайновых торговых сервисов, которыми редакция «Домашнего ПК» пользуется повседневно. Нами были протестированы несколько точек, осуществляющих доставку национальной итальянской еды, и по результатам этих исследований выбран поставщик, к чьим услугам мы прибегаем с завидной регулярностью.

Почетный знак «Обеденный выбор редакции» присуждается онлайн-пиццерии Mamamia (*www.mamamia.com.ua*). В ее продуктах удачно сочетаются высокие вкусовые качества и разумная цена. Пицца поступает в наше распоряжение, что называется, с пылу с жару. Особой любовью едоков из «ДПК» пользуются рецепты «Гаваи» и Meat Lover. Время доставки не растягивается дольше, чем на час. На протяжении всего нашего клиентского experience лишь пару раз случались непредвиденные задержки технического характера. Кстати, сайт *mamamia.com.ua* оснащен высокотехнологичным конфигуратором, позволяющим сконструировать пиццу по индивидуальному рецепту.

Продукция Vesuvio (*www.vesuvio.com.ua*) характеризуется более толстым слоем теста, однако несколько отстает от вышеназванного конкурента по совокупности технических характеристик. Тем не менее она также обладает несомненной практической ценностью, хотя проблемы с доставкой способны до некоторой степени снизить положительное впечатление от общения с этим поставщиком.

Pan-Pizza отличается тем, что снабжает своей продукцией как столичных жителей, так и аборигенов с курортниками из славного приморского города Одессы. На сайте, кроме всего прочего, выложены карты расположения кафе под одноименной вывеской. Кстати, в обширном меню Pan-Pizza имеются не только «профильные продукты», но и множество других гастрономических изысков – салаты, сэндвичи, супы, паста и т. п.

Парфюмерия

aromat.kiev.ua
www.parfumelit.kiev.ua
www.beaute.kiev.ua



Этот материал об украинских онлайновых магазинах писался как раз в то время, когда все прогрессивное отечественное человечество обоих полов отмечало Международный женский день. А теперь скажите, можно ли в такой день забыть о том, что чаще всего дарят своим любимым мужчины, не привыкшие долго задумываться над подарками. Конечно, парфюмерию.

Я почему-то уверен, что зайдя на сайт *aromat.kiev.ua*, как мужчины, так и женщины на несколько мгновений остановятся, переведут дух и примутся для начала просто читать названия торговых марок (а их более семидесяти) представленных в коллекции ароматов. Здесь присутствуют практически все лидеры мирового рынка парфюмерии. Хозяева Web-магазина утверждают, что все товары сертифицированы, имеют оригинальное происхождение, так что подделку, если доверять их словам, вам не подсунут. Сайт выполнен весьма элегантно и без излишеств. К сожалению, пока не работает классификатор, зато имеется галерея с лучшими рекламными постерами.

Примерно тот же набор ароматных продуктов предлагает своим посетителям и сайт Parfumelit (*www.parfumelit.kiev.ua*). Здесь, в отличие от предыдущего ресурса, порезвились Web-дизайнеры, наградив его титульную страничку эффектной флэшкой, изображающей вход в магазин. К приятным и полезным отличительным особенностям Parfumelit следует отнести грамотно продуманный классификатор ароматов и периодические публикации специализированного онлайнового журнала «Модные тенденции».

Beaute.kiev.ua уступает конкурентам как по ассортименту, так и по удобству пользования сайтом.

Медицина

www.e-apteka.com.ua
www.web-apteka.com.ua
biocon.com.ua

Вероятно, наибольшее количество дополнительного контента, помимо собственно системы онлайновой торговли медикаментами, предлагает ресурс E-apteka (*www.e-apteka.com.ua*). На сайте регулярно обновляется раздел медицинских новостей, выступают с консультациями специалисты различного профиля. Из совсем бесполезного материала (в смысле поддержания здоровья на должном уровне) отметим публикации гороскопов. Однако все вышеупомянутое следует считать «бонусными фичами» к основному его предназначению: поиску необходимых препаратов и их заказу через Internet. E-apteka работает круглосуточно, как, впрочем, и должно быть.

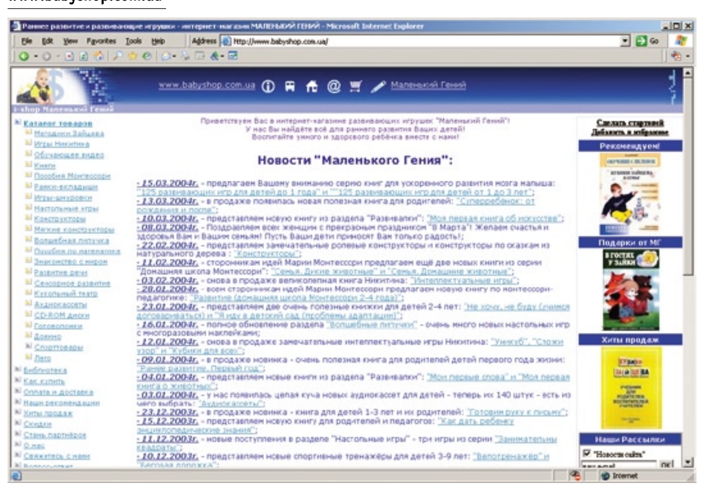
В большинстве сетевых аптек, например на сайте *biocon.com.ua*, действуют скидки, так что многие лекарства обходятся на 10% дешевле, чем в обычной рознице. Однако за доставку придется заплатить небольшую сумму, которая обращается в нуль при стоимости заказа, превышающей 100 грн.

В Web-аптеке, расположенной по адресу *www.web-apteka.com.ua* действует система накопительных скидок, так что видимо именно ее следует порекомендовать «хроникам».



Товары для детей

www.znaika.com.ua
www.babyshop.com.ua

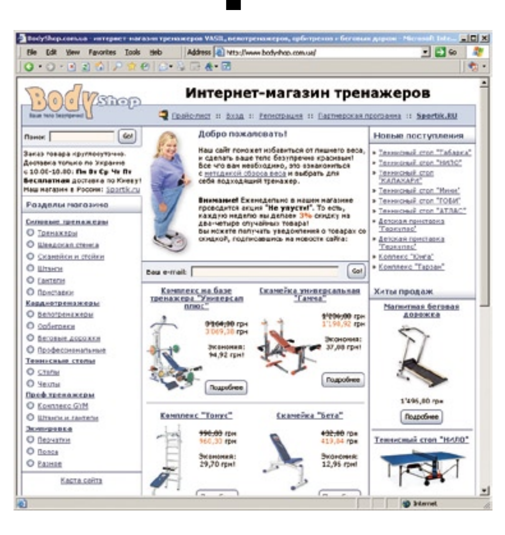


Всем родителям хочется считать своих чад ну если не гениями, то по крайней мере талантами. Сайт *www.babyshop.com.ua* замахнулся на задачу-максимум. Не зря его полное название гласит – Internet-магазин развивающих игрушек «Маленький гений». Можно по-разному относиться к методикам Монтессори, Никитиных, Зайцева, но сам факт присутствия в украинском регионе онлайнового шоппингового пространства магазина, где собраны различные (хотя, порой, спорные) развивающие игры и игрушки, заслуживает единодушного одобрения. Среди товаров, предлагаемых продавцами «Маленького гения», есть и более традиционные вещи – настольные игры, конструкторы, наборы LEGO, головоломки, спортивные тренажеры и прочие большие и маленькие продукты, стимулирующие развитие наших детей.

В числе категорий, которым нашлось место на торговом портале «Знайка» (*www.znaika.com.ua*), есть игрушки известных во всем мире торговых марок CRAYOLA, LEGO, CHICCO, TOMMY, KS KIDS, REVELL, MOLTO, MEGA BLOKS и др., видеокассеты с детскими художественными и анимационными фильмами, музыкальные записи, книги, развивающие игрушки и компьютерные игры для самых маленьких. Нам показалась весьма интересной система подбора товаров в соответствии с возрастом ребенка и по категориям развития. Увы, не все продукты в разделе игрового ПО могут похвалиться по-настоящему легальным происхождением.

Спорттовары

www.bodyshop.com.ua
www.xsport.vhod.biz
plavniki.com.ua
www.flagman.kiev.ua



Здоровый образ жизни сегодня в моде. Правда, для того чтобы держать здоровый дух в здоровом теле, требуются немалые материальные затраты, но многие настоящие мужчины и прелестные женщины уже готовы к этому. Посему сектор онлайновых продаж спортинвентаря, товаров для охоты, рыбалки и туризма переживает определенный подъем.

Магазин *Bodyshop.com.ua* специализируется на торговле тренажерами, шведскими стенками, теннисными столами от уважаемых производителей. Еженедельно на сайте проводится акция «Не упусти!», в рамках которой делается 3%-ная скидка на две-четыре случайные товарные позиции.

Клиенты донецкого Xsport (*www.xsport.vhod.biz*) – это любители туризма, альпинизма, спелеологии, лыжного спорта, яхтсмены, велосипедисты. В прайс-листе числятся продукты известных фирм, таких, как Alpinus, Markill, Salewa и др. Для постоянных покупателей действуют накопительные скидки, им же оказывается доступной дисконтная система российского портала *www.vhod.biz*, подразделением которого является украинский Web-магазин. При покупках на сумму более 200 грн доставка по Украине бесплатна.

Нетрудно догадаться, что продают на сайте *plavniki.com.ua*. Так и есть – это снаряжение для подводного плавания и охоты. А *flagman.kiev.ua* торгует высококачественными товарами для рыболовов и охотников.

Техника

www.fotos.com.ua
www.technocontinent.com
www.matrix.kiev.ua
www.mks-shop.com
www.microsell.ua
www.technomir.dn.ua
www.domotechnika.com
www.003.com.ua
www.ibuy.com.ua
eldorado.com.ua
www.shelf.com.ua
porto.com.ua
tid.com.ua
intech.kiev.ua



Самым густонаселенным сектором украинского торгового онлайнового пространства, без сомнения, является техника во всех ее возможных проявлениях. В каталоге Meta-Ukraine (*www.meta-ukraine.com/topics.asp?t=490*) находим 62 ссылки на Web-ресурсы, тем или иным образом причастные к продаже бытовой, аудио/видео, компьютерной и персональной цифровой техники. Причем на конкретном сайте варианты комбинаций товарных категорий могут быть самыми разными – «компьютеры+аудиовидеотехника», «цифровые гэджеты+мобильные телефоны», а порой и все вместе «в одном флаконе». Посему мы решили собрать ссылки на технические Web-магазины в одном разделе нашего обзора, а уж подробное ознакомление с номенклатурой их продукции, условиями оплаты и доставки с последующим практическим тестированием намерены переложить на плечи наших читателей.

В приведенном нами списке ссылок есть как чисто онлайновые торговые предприятия (Matrix), так и сетевые представительства крупных розничных сетей универсальных магазинов по продаже бытовой техники («Домотехника», «Эльдорадо»). Internet-магазин компании «МКС», как и следовало ожидать, предлагает преимущественно компьютерную и оргтехнику, а Porto делает ставку на персональные цифровые устройства (ноутбуки, КПК, фото- и видеокамеры) и аксессуары к ним.

Добавим, что Technocontinent и TiD входят в первую десятку ведущегося сайтом uashops.com рейтинга украинских Internet-магазинов.

Музыка, кино, игры



www.umka.com.ua
www.bomba.com.ua
allcd.kiev.ua
www.goodprice.com.ua
www.melodyon.com
www.cdpro.com.ua
www.petrovka.ua
www.svitrozvag.com.ua

Чего-чего, а торговых площадок, предлагающих развлечения на различных носителях, в Уанете более чем достаточно. Жаль только, что подавляющее их большинство работает с пиратской продукцией, будь-то свежие аудиоальбомы рок-звезд, новинки кинематографа на DVD или игровые хиты на CD-ROM.

Однако есть и приятные исключения. Опять радуют инициативные одесситы (вспомните книжный магазин-клуб «Логос»). В прайс-листе «Мелодион» (*www.melodyon.com*) есть немало эксклюзивных позиций, даже столь милые сердцу меломанов со стажем виниловые пластинки.

Свою собственную репертуарную политику развивает магазин Bomba Underground (*www.bomba.com.ua*). Он декларирует свою приверженность «правильным» фильмам на VHS и DVD, понимая под этим культовые, классические, шокирующие, фестивальные и просто хорошие ленты, не укладывающиеся в рамки стандартных голливудских поделок. То же можно сказать о музыкальном ассортименте, где предпочтение отдается электронным, этническим, психоделическим опусам, не имеющим ничего общего с навязшей на зубах фанерной попсой.

«Крамниця української музики» (*www.umka.com.ua*) – настоящее спасение в том случае, когда есть необходимость в короткие сроки получить на дисках лучшие образцы украинского мелоса. CD рассылаются по всему миру – так что вы без особых усилий сможете сделать далеким родственникам или друзьям отличный подарок, напоминающий об их исторической родине. Доставка по Украине бесплатна, а за пределы СНГ обойдется в $8.

Судя по адресу (*www.goodprice.com.ua*) цены на данном сайте, торгующем лицензионным DVD-видео, должны быть достаточно привлекательными. И это действительно так: планка находится на уровне 80–100 гривен. Модный домен *petrovka.ua*, естественным образом вызывающий ассоциации с небезызвестным киевским книжным рынком, принадлежит магазину «Світ розваг» (*www.svitrozvag.com.ua*). Перечень товарных позиций во многом пересекается с подобными ресурсами *allcd.kiev.ua*, *cdpro.com.ua*. Прилавки всех этих онлайн-магазинов очень напоминают точки по торговле. Сайт *cdpro.com.ua* преподнес мне приятный сюрприз. В разделе «Журналы» я нашел последний номер «Домашнего ПК» по цене 12 гривен.

Супермаркеты

Практически все крупные киевские сети супермаркетов создали свои онлайновые представительства, предлагающие примерно одинаковый перечень товаров и услуг. Адреса первых двух сайтов из нашего списка однозначно указывают на хорошо известные торговые марки «Фуршет» и «Мегамаркет». Третий же требует некоторого уточнения. Непонятное «epro», как выяснилось, имеет непосредственное отношение к сети магазинов под брендом «Велика кишеня». К большому сожалению жителей других районов столицы, его услуги доступны лишь обитателям Оболони, Подола, Куреневки и Минского массива.

Что касается цен, то разница невелика в сегменте дешевых продуктов. К примеру, двухлитровая бутыль кока-колы в «Фуршете» стоит 4,50 грн, в «Мегамаркете» – 4,51 грн и в «Кишене» – 4,47 грн. На товарах высоких ценовых категорий разброс, естественно, более заметен. На литровой емкости знаменитого коньяка Hennessy VSOP в «Фуршете» висит ценник 295,86 грн, в «Мегамаркете» – 348,36 грн, а на epro.com.ua – 281,76 грн. Итак, по результатам этого крохотного исследования получается, что дешевле всего покупки для случая «выпить и закусить» обойдутся на epro.com.ua.

Однако нельзя забывать об условиях оплаты и доставки. Стоимость доставки по Киеву в «Фуршете» и «Мегамаркете» одинакова – 10 грн (при заказе на 500 грн и выше – бесплатно). Epro.com.ua оценивает свои услуги в такую же сумму, но не предлагает скидок, а наоборот увеличивает оплату на 5 грн, если общий вес товара превышает 50 кг.

И наконец, не последнее дело – часы работы онлайновых супермаркетов. Как известно, в реальной жизни частенько они функционируют круглосуточно. До сетевых торжищ эта тенденция еще не докатилась. Epro принимает заказы 24 часа в сутки, но доставляет с 10 до 21 часа (воскресенье – с 10 до 18). В «Фуршете» прием и обработка запросов производится с 9 до 18 часов, до клиентов продукты доходят в промежутке между 10 и 20 часами. «Мегамаркет» работает на прием заказов с 9 до 17 часов, а доставляет их до 21 часа.

Способы оплаты варьируются. Во всех трех магазинах берут как наличные деньги, так и безнал, а «Фуршет» принимает для оплаты и кредитные карточки. Некоторое время Epro практиковал расчет баннерами, но, видимо, этот вариант не прижился и был «изъят из обращения».

www.furshet.ua
www.megamarket.com.ua
www.epro.com.ua





ИГРОТЕКА

НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров, исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания либо относится к жанрам спортивных симуляторов (кроме футбола) или экономических менеджеров.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forums/forum.phtml?ID=4*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях продукта, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 1800+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 512 MB RAM, видеокартами класса GeForce4 4200 или Radeon 9500 со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

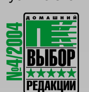
★☆☆☆☆
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★☆☆☆
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★☆☆
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★☆
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Конец февраля и начало марта прошли для редакции «Домашнего ПК» под знаком российских и украинских игр, точнее, разнообразных мероприятий, связанных с отечественной игровой индустрией.

Самое значимое из них – конечно же КРИ 2004, проводившаяся в Москве 20–22 февраля. Конференция оказалась еще интересней и насыщенней, чем прошлогодняя, а количество великолепных проектов, представленных игровыми компаниями России и Украины, превзошло все наши ожидания. Тем не менее хотелось бы акцентировать внимание на двух других событиях, проходивших в Киеве.

Первое из них – проведенная 4 марта компанией «МедиаХауз» официальная презентация начала продаж в Украине самой популярной на сегодня MMORPG – Anarchy Online. Теперь отечественные геймеры смогут не только приобрести jewel-версию «Анархии» с бесплатными 7 днями игры, но и оплатить подписку на необходимый им срок в любом отделении или банкомате «ПриватБанка». Для нашей страны это беспрецедентная акция.

Второе, не менее значимое мероприятие, презентации геймплея S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl для представителей мировых и русскоязычных игровых СМИ, организованные GSC Game World 24–25 февраля и 16–17 марта соответственно. Наконец-то журналисты смогли воочию увидеть, как будут выглядеть некоторые аспекты геймплея в финальной версии игры, и убедиться в потенциале одного из самых ожидаемых в этом году проекта. Подробней об увиденном нами в офисе GSC читайте в следующем номере «ДПК».

Олег Данилов, danil@itc.ua



НАША КОМАНДА



СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Сергей в прошлом месяце вернулся на время в лоно PC-гейминга, чтобы познакомиться с двумя великолепными online-играми (обзоры прилагаются). Но даже такие затягивающие проекты не смогли надолго удержать его возле компьютера, и он снова обратился к играм для КПК.

Игра месяца
Advance Wars 2: The Black Hole Rising (Pocket PC)



АНДРЕЙ ГРАБЕЛЬНИКОВ

Приоритетные жанры – стратегии, RPG

В марте, после длительного затишья, наконец-то начали выходить игры в любимых Андреем жанрах, причем некоторым из них удалось приятно удивить нашего одесского корреспондента. Кроме того, Андрей продолжил свое знакомство с java-играми для мобильных телефонов.

Игра месяца
Phantasy Ring (J2ME, мобильные телефоны)

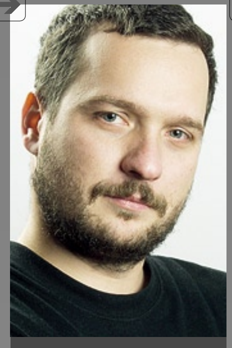


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Янош, вслед за Сергеем Светличным, практически полностью переключился на игры для Sony PlayStation 2. А в рамках презентации самого ожидаемого отечественного проекта S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ему «пришлось» посетить Чернобыльскую зону.

Игра месяца
James Bond 007: Everything or Nothing (Sony PlayStation 2)

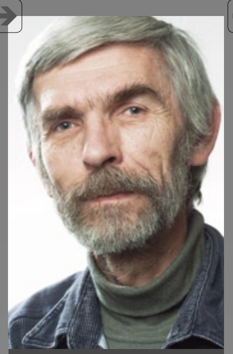


ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

Месяц прошел для главного редактора «ДПК» в ожидании. Сначала релиза необычного ролевого проекта «Механоиды», потом появления его в матери городов русских. И только за неделю до выхода номера он получил вожделенный диск в руки и начал играть.

Игра месяца
«Механоиды»



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Алекс за прошедший месяц практически не играл, а знакомился с новыми проектами и интересными людьми. Например, на КРИ 2004 ему удалось взять эксклюзивное интервью у Джона Ромеро и Тома Хола, а также увидеть все грядущие отечественные проекты.

Игра месяца
Sacred (демо-версия)



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

К сожалению, к моменту сдачи номера в печать Far Cry так и не успела появиться у нас в редакции. Так что Сергей остался верен Sony PlayStation 2, на которой, к своему собственному удивлению, не на шутку увлекся весьма концептуальной музыкальной аркадой Amplitude.

Игра месяца
Amplitude (Sony PlayStation 2)

ИНДУСТРИЯ

Бунт на корабле

Александр Птица

В начале марта город-казино Лас-Вегас стал местом проведения встречи «акул» игровой индустрии под названием D.I.C.E. Summit. Один из ключевых докладчиков буквально ошарашил присутствующих и дал массу поводов для обсуждения на специализированных Web-ресурсах.

Шуму наделала очень известная в индустрии персона – основатель и руководитель студии Naughty Dog Джейсон Рубин (Jason Rubin). Для тех, кто не слишком пристально следит за событиями в мире игровых консолей, скажу, что эта команда «одарила» PSone и PS2 играми с участием таких культовых для приставок от Sony персонажей, как Crash Bandicoot и Jak с Dexter. Кстати, через день после спича на D.I.C.E. Джейсон объявил во всеуслышание, что после окончания работы над Jak III он покинет родную студию.

По словам Джейсона, издатели разрушают индустрию, совершенно не уважая разработчиков и не признавая в должной степени их талантов как творцов тех самых продуктов, которые являются «кровью индустрии», и потому им следует объединенными усилиями добиваться уважения и повышения своего влияния в целом.

Эта мысль, в принципе, не нова, но в данном случае она прозвучала очень сильно и своевременно. Причем немаловажным фактором, повышающим ее вес, было то, что высказал ее человек, ответственный за целую линейку суперхитов, сделанных для одного из наиболее влиятельных издателей – Sony Computer Entertainment.

Джейсон обрисовал сложившуюся ситуацию следующим образом. По его словам (с которыми просто невозможно не согласиться), игровая индустрия привлекла в свои ряды и успешно эксплуатирует множество талантливейших и креативных личностей: гейм-дизайнеров, программистов, художников, являющихся истинными лидерами в своей области. Такое сочетание творческого потенциала и умения работать с суперсовременными технологиями не найти ни в одной другой сфере индустрии развлечений.

Однако если послушать, что говорят менеджеры высшего звена практически всех издательских компаний, то складывается впечатление, что людей, способных делать отличные игры, спокойно можно взять с улицы, усадить возле компьютера и поручить создание игрового хита. В денежном отношении деятельность разработчиков со стороны издателей оценивается недостаточно высоко. Более того, зачастую многие дополнительные часы, которые они проводят в студиях, чтобы выпустить продукт в назначенный срок, попросту не оплачиваются. Такое положение более или менее понятно, если речь идет о небольшой независимой команде, но когда с этим сталкиваются сотрудники внутренних студий издательских гигантов, ворочающих сотнями миллионов или даже миллиардами долларов, то это абсолютно недопустимо.



Еще больше сгущая краски, Джейсон Рубин заметил, что, по его мнению, качество игр некоторые издатели вообще не считают важным фактором или же, что нисколько не лучше, не усматривают очевидной взаимосвязи между качеством игры и отношением к ее создателям. Такое положение дел могут поправить только сами разработчики, ибо продвигать их бренды просто-напросто не в интересах издателей.

Да, индустрия растет, и за счет естественных факторов вроде расширения демографии геймеров будет еще некоторое время находиться на подъеме. Но это не вечно. И для того чтобы она полностью реализовала свой потенциал, издателям необходимо понять и осознать свои ошибки в отношениях с авторами продуктов, а разработчики должны заставить их сделать это. К такому выводу пришел Джейсон Рубин.

Станут ли широкие «угнетенные» массы разработчиков под революционные знамена Джейсона и его сторонников, покажет ближайшее будущее.

ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ

Будет ли у Xbox 2 жесткий диск?

Александр Птица

Уже давно известно, что внутренности новой майкрософтовской игровой консоли и ее предшественницы будут существенно отличаться. Очередное подтверждение этот тезис нашел после публикации официального сообщения о том, что Microsoft начала отгрузку комплектов разработчика игр (SDK) под Xbox 2.

Итак, компьютеры, на которых будут создаваться игры для нее, построены на базе Apple PowerMacintosh G5 и оснащены двумя процессорами PowerPC. Тем самым мы получили косвенное подтверждение ранее появившихся сведений о том, что Microsoft «подает на развод» с Intel, а в новую консоль начнет ставить «камешки» от IBM. И хотя редмондский гигант утверждает, что окончательная конфигурация «железной» части Xbox 2 может иметь кардинальные отличия от платформы для SDK, разработчики уже готовы начать так называемую стадию pre-production своих игрушек.

Вторая немаловажная новость, касающаяся аппаратной начинки Xbox 2, связана с подписанием контракта с производителем флэш-памяти компанией M-Systems. После этого события ее президент Дов Моран в интервью сайту Globe Online, можно сказать, изображал из себя крутого.

«...Microsoft убрала жесткий диск из Xbox 2, единственный носитель, который там останется, – это CD (наверное, все-таки DVD. – *Прим. ред.*). Если пользователю нужно будет сохранить свои файлы – музыку, почту или еще что-то, в их распоряжении будет только наша память. Это соглашение на сотни миллионов долларов, на много лет. Мы будем главным поставщиком памяти, и я надеюсь – единственным».

Что характерно, реакции Microsoft на заявления Морана так и не последовало. Значит ли это, что Xbox 2 лишится «винта». Возможно, что-то прояснится на Конференции разработчиков игр в Сан-Хосе, а следовательно, к тому времени, когда вы, уважаемые читатели, получите этот номер журнала, определенности в данном вопросе добавится.

И наконец, нельзя не упомянуть о герое нашей предыдущей консольной колонки, Nintendo DS. Эта игровая система в минувшем месяце опять сгенерировала кучу новостных поводов. В результате «утечки» из некоей команды разработчиков в распоряжение одного из специализированных сайтов попал документ, который и был выставлен на всеобщее обозрение. Он содержал как уже известные, так и дополнительные сведения о технических характеристиках Nintendo DS.

Разрешение экранов по сравнению с GBA (240×160) несколько увеличится, достигнув значения 256×192 пиксела. Сообщается также о том, что 3D-возможности NDS позволяют обрабатывать 120 тыс. полигонов в секунду. Что касается двухмерной картинки, то речь идет, кроме всего прочего, о четырех скроллируемых бэкграундах, которые могут содержать 128 экранных объектов.

Имеется также информация о мультиплеерных возможностях. Совместные игрища 16 человек будут поддерживаться через беспроводной интерфейс 802.11.

Стратегическая корзина

Андрей Грабельников

СТРАТЕГИИ

Стратегический отдел за последние несколько месяцев пребывания на вынужденной диете страшно отощал, и ему пришлось перейти на подножный корм непроверенных слухов и досужих вымыслов. Однако вместо того чтобы со смаком обсасывать весть о выходе, скажем, add-on к какому-нибудь Spellforce (на прилавках – во втором квартале) или анонс третьей части кошмарного для одних, но желанного для других RollerCoaster Tycoon, давайте лучше вспомним о проектах, заочно пребывающих в категории must have. С ближайшего из них, Lord of the Realms III, вы должны сдирать целлофан уже к моменту появления этого номера в продаже. Настораживает только цена, по которой Sierra собирается реализовывать коробочную версию, – всего $19,99, что выходит за рамки всяческих приличий.

Пунктом вторым следует ожидаемая летом Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth – стратегия, выглядящая на бумаге точь-в-точь как недавняя War of the Ring. Две стороны, добыча ресурсов, герои, лицензия, подписанная, впрочем, толстой рукой Питера Джексона, обещает то, что ей положено – музыка, голоса, персонажи сделаны на копировальном аппарате. Это, конечно, мишура, однако модифицированный движок Generals превращает каждый скриншот в шедевр, и если авторы клянутся отобразить memorable epic battles from the movies, то, глядя на веселые картинки, в это свято веришь.

В супертяжелом весе безоговорочно доминирует Rome: Total War, славный продолжатель дела Shogun и Medieval. Пресс-релиз оперирует такими увесистыми доводами, что кажется – лучше игры уже никогда не будет. Стратегический режим (тот самый, в котором вы двигаете фишечки по карте) упоминается вскользь – это составляющая, видимо, изменится мало, и, как скромно резюмируют разработчики и пиарщики, сделана она все по той же award-winning formula. Да и к чему эти вопросы, когда у ребят появился новый движок, умеющий отображать потасовку десяти тысяч высокополигональных юнитов разом, не забывая при этом о достоверной анимации боевых слонов. А теперь вообразите еще и штурм крепостей с участием хитроумных осадных машин. Очевидцы, прежде чем упасть в счастливый обморок, обязательно «вручают» игре почетные грамоты и награды, отчего ее Web-сайт уже начинает напоминать бюст дорогого Леонида Ильича. И вы знаете – Creative Assembly нас еще никогда не подводила.



Весенние всходы на квестовом поле

Александр Птица

АДВЕНТЮРЫ

Давненько мы уже не бросали взгляд на положение дел в адвентюрном секторе, а надо сказать, что событий, как для кое-кого печальных, так и для всех поклонников жанра радостных, за минувший месяц случилось хоть отбавляй.

На первое место по степени пользовательского удовлетворения поставим, пожалуй, факт ухода долгожданной Syberia 2 на тиражирование (дата американского релиза – 24 марта, европейского – 30 апреля). Не успела команда Бенуа Сокала закончить работу над второй главой приключений Кейт Уокер, как ее лидер объявил всему миру о новом проекте – Lost Paradise. Думаю, никто не сомневается в том, что создатели «Сибири» и в этой игре сохранят верность жанру. Действие «Затерянного рая» происходит в самом сердце Африки, так что художественным талантам Сокала и его коллег будет где «разгуляться».

Приятные вести пришли из Норвегии. Создателям гениальной The Longest Journey, компании FunCom (которую мы очень любим еще и за Anarchy Online), удалось заручиться материальной поддержкой со стороны Норвежского фонда кино, что позволит довести до финала проект Dreamfall, представляющий собой, по сути дела, сиквел «Самого длинного путешествия». И хотя главной героиней игры будет неизвестная нам барышня, наша старая знакомая Эйприл Райан из TLJ также сыграет немаловажную роль в ее сюжете.





Еще один культовый квестостроитель Чарльз Сесил и его Revolution software в ближайшем будущем, видимо, обратятся к своему же творческому наследию, извлекут из архивов древнюю игру Beneath a Steel Sky, вышедшую десять лет назад, в 1994 году. Сесил не раз говорил, что уже устал от просьб поклонников сделать ее продолжение, и теперь, похоже, их желаниям суждено сбыться. Тем временем самый крупный специализированный сайт JustAdventure присудил награду «Лучшая адвентюра 2003 года» творению Сесила и Revolution software Broken Sword: The Sleeping Dragon.

В печальный список мартовских потерь на квестовом фронте запишем закрытие Sam & Max 2: Freelance Police. Комментарий от руководства Lucas Arts по этому поводу был кратким, посему есть смысл привести полный его текст.

«После тщательного исследования реалий современного рынка и исходя из соображений экономического характера мы пришли к выводу, что сейчас не самый лучший момент для запуска графической адвентюры для платформы PC».

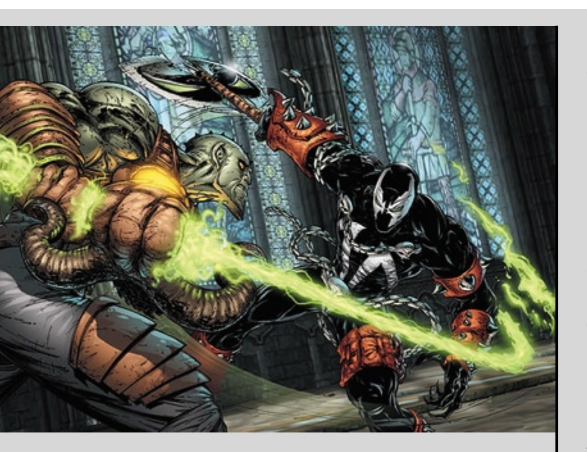


О системных требованиях Doom III



В интервью немецкому изданию PC Games Джон Кармак сообщил некоторые подробности о системных требованиях Doom III: «Хотя я начал программирование графического ядра для GeForce 256, Doom III нуждается в ускорителе как минимум с 128 MB RAM и поддержкой Pixel Shader версии 1.1, а лучше 2.0. Для отображения полноценной игровой физики и теней потребуется процессор по меньшей мере 2,5 GHz. В целом различия между GeForce FX и Radeon 9x00 будут незначительными».

Однако сразу же после выхода издания в свет компания id SoftWare опубликовала опровержение. Мол, системные требования на самом деле гораздо ниже. Более того, сайт журнала PC Games разместил публичные извинения, списав все ошибки на недавно уволенного сотрудника, который якобы занимался переводом. Впрочем, как вы наверное помните, в Quake III тоже можно было играть на PII 333 MHz с видеокартой Voodoo Rush. Только игра при этом превращалась из боевика в пошаговую стратегию.



Важнейшее из искусств

Кризис идей, о котором так много говорили все кинокритики, приводит к тому, что Голливуд не стесняется экранизировать откровенно бессюжетные игры, лишь бы торговая марка была раскрученной. Так, режиссер Кори Юэн возьмется за перенос на киноэкраны сериала Dead or Alive сразу же после окончания работ над сиквелом к «Перевозчику». Фильм по мотивам легендарной серии от Tecmo будет создаваться при сотрудничестве трех студий – Impact Pictures, Constantin Films (ответственной за Resident Evil) и Mindfire Entertainment (принимавшей участие в избиении House of the Dead). О сценарии и актерском составе на данный момент ничего не известно. Впрочем, и неудивительно – первый в игре отсутствует напрочь, а актеров для такого фильма можно набрать в ближайшем карате-клубе для женщин.

Другой знаменитый файтинг Soul Calubur также появится на больших экранах в скором будущем. Компания Namco продала права на фильм по его мотивам студии Anthem Pictures, принадлежащей Уоррену Зайду. Последний прославился тем, что выступал продюсером суперпопулярного среди лиц с отрицательным коэффициентом интеллекта сериала «Американский пирог». Дистрибьютором фильма станет компания Sony Pictures. Мы очень надеемся, что никаких пирогов в фильме не будет и на роль Айви не возьмут Холли Бэрри.

САМЫЕ ЗАМЕТНЫЕ РЕЛИЗЫ АПРЕЛЯ

Crusader Kings (PC)
1 апреля 2004

Red Dead Revolver (PS2)
5 апреля 2004

Gradius V (PS2)
5 апреля 2004

Syphon Filter: The Omega Strain (PS2)
6 апреля 2004

Shadow Vault (PC)
6 апреля 2004

Alias (PC)
6 апреля 2004

Knights of the Temple (PC)
9 апреля 2004

Beyond Divinity (PC)
9 апреля 2004

Transport Giant (PC)
23 апреля 2004

Lineage II: The Chaotic Chronicles (PC)
27 апреля 2004

Hitman 3: Contracts (PC)
27 апреля 2004

Deadly Skies III (PS2)
27 апреля 2004

City of Heroes (PC)
27 апреля 2004

Riding Spirits II (PS2)
30 апреля 2004

McFarlane's Evil Prophecy (PS2)
30 апреля 2004

Hyper Street Fighter 2 (PS2)
30 апреля 2004

Way of the Samurai 2 (PS2)
30 апреля 2004

Max Payne 3 не от Remedy?



Несмотря на то что продажи Max Payne 2 от Remedy оказались ниже ожидавшихся, Take Two Interactive планирует третью часть сериала, как отметил Джеффри Лапин, управляющий Take Two Interactive. В то же время дизайнер уровней Remedy Entertainment Микаэль Касуринен отметил на одном из западных форумов, что его компания не занимается производством Max Payne 3. Ходят слухи, что работу над игрой ведет подразделение Rockstar Vienna, а ее выход назначен на середину 2005 года. Об участии в проекте актеров Тимоти Гиббса и Кэти Тонг, исполнявших роли Макса Пейна и Моны Сакс соответственно, ничего не сообщается.

S.T.A.L.K.E.R. on-air

16–17 марта в столице Украины можно было поиграть в S.T.A.L.K.E.R. Правда, далеко не всем, а только представителям игровой прессы. В ходе презентации, прошедшей 16 марта, в которой участвовали ведущие разработчики S.T.A.L.K.E.R., были продемонстрированы один играбельный уровень и action-составляющая геймплея. Кроме того, желающие могли пострелять в виртуальном тире из различного оружия, опробовать физический движок на специальном полигоне и поохотиться на монстров. 17 марта состоялся выезд на место действия игры – в Чернобыльскую зону. Подробный репортаж об увиденном нами в офисе GSC Game World и Чернобыле читайте в следующем номере «ДПК».





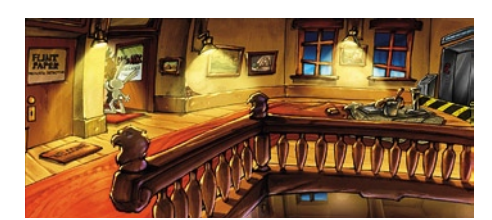
Да здравствует «Анархия» в Украине!

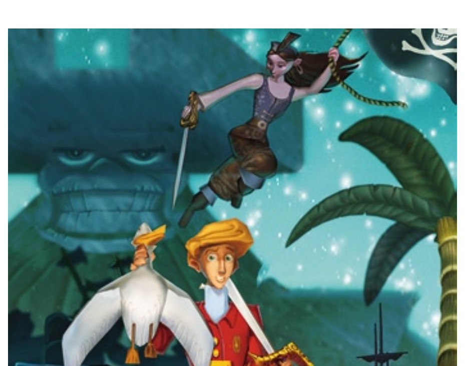
4 марта 2004 г. в одном из крупнейших столичных компьютерных клубов «Станция» состоялась официальная церемония открытия Консульства Rubi-Ka в Украине. Покорившая население множества городов и весей в разных уголках планеты массовая многопользовательская онлайновая игра Anarchy Online с радостью начала устанавливать партнерские отношения с нашей страной и намерена делать все возможное для легализации тайных и явных анархистов, до настоящего времени не имевших возможности почувствовать себя истинным кланером или членом великой корпорации Omni-Tek.

Благодаря совместным усилиям разработчика игры, норвежской фирмы FunCom, издателя АО в СНГ компании «МедиаХауз» и «ПриватБанка» была внедрена новая система, позволяющая оплачивать игровое время даже тем пользователям, кто не является владельцем кредитной карточки.

Lucas Arts и ее квесты

Согласно официальному заявлению представителей Lucas Arts, работы над Sam & Max 2: Freelance Police прекращены, а сам проект окончательно закрыт. Основными причинами подобного решения называются «изменение рынка и неподходящий момент для появления продукта подобного рода». Стоит отметить, что в прошлом году Lucas Arts закрыла Full Throttle 2 как не отвечающий стандартам времени. Если честно – это и к лучшему. Оба проекта, судя по скриншотам, – бледное подобие своего прошлого величия и не могут претендовать на что-то серьезное.





Впрочем, вроде бы Lucas Arts не собирается забрасывать квесты. Согласно последней колонке слухов в британском номере PC Gamer, одна из внутренних студий компании работает над новой игрой из сериала Monkey Island. Представители Lucas Arts как всегда отрицают подобную возможность, но PC Gamer редко ошибался в своих прогнозах. Поклонники Гайбраша Трипвуда могут начинать праздновать. Только осторожно – вдруг Monkey Island 5 постигнет судьба всех последних римейков дядюшки Лукаса.

Игры приводят к бессоннице

Согласно последним исследованиям компьютерные игры и телевидение, отнимающие даже час здорового сна, в итоге могут привести к серьезным проблемам. То есть если кто-то ложится спать на час позже каждый день ради партии в Counter-Strike или очередной серии латиноамериканского «мыла», он рискует получить бессонницу. В результате – повышенная сонливость днем и нарушение естественного суточного графика, что, в свою очередь, напрямую снижает концентрацию внимания и делает изучение школьниками и студентами новых предметов менее продуктивным.



Медицинские исследование показали, что монотонно повторяющиеся мигания ярких источников света (проще говоря, экранов телевизоров и мониторов) могут запросто «расстроить» внутренние часы человека или его суточный ритм. Если у вас все нормально с распорядком дня и вы ложитесь спать вовремя, то просыпаетесь утром бодрым и веселым. Однако авиапутешествия через несколько временных зон или постоянное нахождение вблизи мерцающих экранов приводит к нарушению режима и снижению эффективности ночного отдыха.

Доктор Джон Герман (John Herman), эксперт по снам из Медицинского центра UT Southwestern в Далласе, утверждает, что привычные для нас частотные мерцания нарушают естественный образ жизни детей, проводящих свободное время у любимой консоли или компьютера. Такое воздействие постепенно приводит к желанию встать позже и, соответственно, лечь далеко за полночь. Он, кстати, также заявил, что помочь с решением проблемы может кратковременный дневной сон. Так что ложитесь пораньше, вставайте засветло и не забывайте чистить зубы. Старые прописные истины, как ни странно, с развитием прогресса отнюдь не теряют своей актуальности.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ МАРТА
Великобритания

Место	Наименование	Издатель
1	Deus Ex: Invisible War	Eidos
2	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
3	The Sims	EA Games
4	X2 The Threat	Deep Silver
5	Call Of Duty	Activision
6	The Sims Makin' Magic	EA Games
7	The Sims Unleashed	EA Games
8	Cricket 2004	EA Games
9	The Sims Superstar	EA Games
10	Delta Force: Black Hawk Down Team Sabre	Novalogic

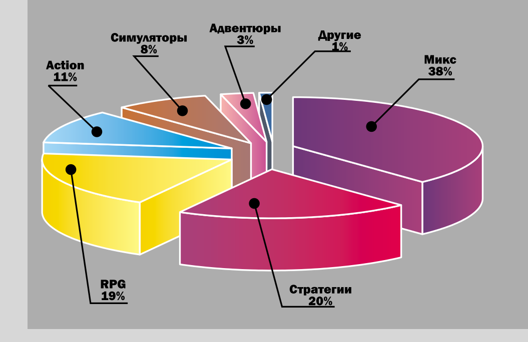
США

Место	Название	Издатель
1	Call Of Duty	Activision
2	Zoo Tycoon: Complete Collection	Microsoft
3	Age Of Mythology	Microsoft
4	The Sims Deluxe	EA Games
5	The Sims Makin' Magic	EA Games
6	Hoyle Casino 2004	Vivendi Universal Games
7	Halo: Combat Evolved	Microsoft
8	Tiger Woods PGA Tour 2004	EA Games
9	The Sims Double Deluxe	EA Games
10	MS Flight Simulator 2004: Century Of Flight	Microsoft

Игроweek gammer.itc.ua
Во что в марте играли в Украине

Место	Изменение	Название
1	+1	«Космические рейнджеры»
2	–1	Need For Speed Underground
3		«Блицкриг»
4	+4	Port Royale
5	New	«ИЛ-2: Штурмовик»
6	New	Wolfenstein: Enemy Territory
7	New	Gothic
8	–3	Counter-Strike
9	New	«Операция Silent Storm»
10	–2	«Казаки + add-ons»
11	–7	Call of Duty
12	–6	Star Wars: Knight of the Old Republic
13		Gothic 2
14	+2	Civilization III + add-ons
15	–1	«Бойцовский клуб»
16	–1	Disciples II: Dark Prophecy + add-ons
17	New	Hidden and Dangerous 2
18	–9	Grand Theft Auto – Vice City
19	New	«Противостояние III»
20	New	Fallout 2

ИГРЫ КАКОГО ЖАНРА ВЫ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ?



«Заправлены в планшеты космические карты»

Космическая одиссея 2004 КРИ



Сергей Галёнкин, Олег Данилов, Александр Птица



Евгений Малеев (dev.dtf.ru): «КРИ 2004 объявляю открытой!»

И каким это образом нашим коллегам с многоуважаемого игроиндустриального сайта *dev.dtf.ru*, организаторам Конференции разработчиков игр, известной всему постсоветскому игровому миру под аббревиатурой КРИ, уже второй год подряд удается так установить сроки мероприятия, что погода абсолютно не стимулирует участников и гостей к экскурсиям по российской столице?

Вероятно, в этом можно усмотреть некий «перст судьбы», указывающий, что выходить за пределы территории, где проводятся конференция и сопровождающие ее выставка и «Ярмарка проектов», категорически не рекомендуется.

Вот, собственно, так и получилось: звездный десант из «Домашнего ПК» в составе трех человек, высаженный на территории столицы соседнего государства 20 февраля сего года, после утреннего променада по Красной площади под аккомпанемент двадцатипятиградусного мороза достиг своей цели и фактически три дня провел в космосе, а точнее, в московском отеле «Космос», ставшем временным пристанищем для тысячи с лишним человек, которым небезразличны судьбы игровой индустрии России и ближнего зарубежья (куда, естественно, попадает и Украина).

Как и год назад, «наших» на КРИ было не просто много, а очень много. И в массе своей их игры выглядели гораздо выше среднего уровня демонстрировавшихся проектов. Честно говоря, порой даже как-то обидно было слышать, когда на публичных мероприятиях вроде пресс-конференций или официального открытия многие игры родом из нашей страны называли российскими, но нам к этому не привыкать.

Приняв на вооружение внутри выездной версии редакции «ДПК» современные технологии типа Hyper-Threading, о важности которой в современных играх не один раз в течение конференции говорили представители корпорации Intel, мы распараллелили весь пул задач, стоящих перед нами, на три потока.

Внедренный нами в состав жюри, присуждавшего КРИ Awards, Данилов получил маршрутный лист, куда в качестве опорных пунктов были внесены как ярчайшие звезды Галактики российского геймдева и геймпаблишинга (стенды выставки), так и местный пояс астероидов («Ярмарка проектов»). Командир аккуратно заносил в толстенный вахтенный журнал, с которым ни на

В перерывах между лекциями народ тусовался у выставочных стендов



минуту не расставался, свои впечатления от увиденного. А как же иначе, ведь ему по долгу службы пришлось персонально ознакомиться со всеми проектами, номинированными на награды, и даже чуточку больше.

Вооруженный модной цифровой камерой Sony с десятикратным зумом, а также всенепременным КПК, Галёнкин, как истинный папарацци, был отправлен в свободный полет по просторам «Космоса» на поиски уникальных кадров, ловлю слухов и сплетен и работу с радаром дальнего и ближнего обнаружения доселе неизвестных нашей редакции потенциальных объектов интереса.

И наконец, в Птицу было вмонтировано устройство для фильтрования информации, растекавшейся полноводными реками на лекциях, пресс-конференциях, интервью и прочих мероприятиях с изрядным количеством разговоров на диалектах как хозяев космической базы, так и инопланетных пришельцев.

Итак, перед отважными разработчиками, добровольно заточившими себя на три дня в космосе, были открыты все пути, чтобы слова из песни «на пыльных тропинках далеких планет останутся наши следы» превратить в реальность.

Для этого требовалось всего ничего – посетить 77 лекций и семинаров, разделенных на 7 тематических групп («Программирование», «Арт», «Геймдизайн», «Звук» и т. д.). Естественно, ни одна живая душа не могла бы, подобно Атланту, взвалить на себя такую тяжелую ношу, как полная программа КРИ, а значит, каждый участник конференции выбирал себе объект посещения по зову сердца и по степени близости к тем задачам, которые он решает в своей родной команде разработчиков.

Развернув перед собой звездную карту «Космоса», попытаемся восстановить события, разворачивавшиеся в различных его точках.

Конференц-зал «Юпитер» облюбовала компания ATI Technologies, гордо несущая сегодня титул лидера рынка графических чипов. Кроме всего прочего, она взяла на себя роль графического спонсора конференции. Ее представители в лице трех многоопытных разведчиков виртуальных трехмерных миров будущего – Ричарда Хадди, Геннадия Ригера и Натальи Татарчук – поделились со слушателями некоторыми тонкостями и секретами программирования игровой графики и других приложений в Direct3D и OpenGL.

Как бы вы ни удивлялись, но именно представительница прекрасного пола открывала глаза бравым мужам на таинства шейдерного мастерства в своей лекции с поистине сказочным названием «Огонь, вода и медные трубы». Ее коллега Ричард Хадди выступил в футурологическом жанре, попытавшись ответить на сакраментальный вопрос: «Что же будет после 9800» («правильные» люди поймут его тайный смысл).



Создателям «Космических рейнджеров» не отвертеться от каверзных вопросов члена жюри

Окопавшиеся в зале «Сатурн» алиенсы с чужой планеты со страшным названием Sony Computer Entertainment Europe сами по себе оказались совсем не страшными. Они не потрясали тентаклями, но зато вполне квалифицированно зомбировали господ разработчиков, внедряя в их мозги во многом чуждую отечественному менталитету идеологию сопредельной игровой территории, где на троне восседает царь и бог PlayStation 2 и полным ходом идут приготовления к рождению принца – PlayStation Portable (PSP).

Периодически в различных точках нашего космоса вспыхивали звезды, собиравшие на своих лекциях настоящие аншлаги.

Ну скажите на милость, как же после прошлогоднего всеобщего интеллектуального шока, вызванного выступлением Андрея «Кранка» Кузьмина («К-Д ЛАБ»), можно было пропустить его сиквел «Некоторые глубинные аспекты игростроения 2». В этой проповеди слышались отголоски практически всех наук гуманитарного цикла: философии, психологии, этики, эстетики, социологии.

А откровения Юрия Мирошникова насчет методов создания игровых хитов на примере «Ил-2», в том числе и рассказ о роли «культа личности» лидера проекта (в данном случае это Олег Мэддокс), тоже дорогого стоят.

ПОКОРИТЕЛИ КОСМОСА

Лучшая игра для PC (Приз Intel):
«Периметр» («К-Д ЛАБ»)

Лучшая игра для игровых консолей:
Axle Rage («Акелла»)

Лучшая игра для портативных платформ:
Fight Hard Arena (G5 Software)

Лучшая технология КРИ:
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (GSC Game World)

Лучший игровой дизайн:
«Периметр» («К-Д ЛАБ»)

Лучшее звуковое оформление:
«Вивисектор: Зверь Внутри» (Action Forms LTD)

Лучшая игровая графика:
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (GSC Game World)

Самый нестандартный проект:
Flight of Fancy («Полет фантазии») (Gaijin Entertainment)

Лучшая игра без издателя:
Flight of Fancy («Полет фантазии») (Gaijin Entertainment)

Лучший дебют КРИ:
You Are Empty (Digital Spray Studios)

Лучшая зарубежная игра:
Far Cry (CryTek/«Бука»)

Приз от индустрии:
Юрий Мирошников («1С»)

Приз от прессы:
Юрий Мирошников («1С»)

Лучшая компания-локализатор:
«Бука»

Лучшая компания-разработчик:
GSC Game World

Лучшая компания-издатель:
фирма «1С»

Лучшая игра КРИ:
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (GSC Game World)

Приз «Лучшая игра КРИ» – в руках Антона Большакова (GSC Game World)




Засветилась на КРИ и еще одна звезда, сияние которой распространяется далеко за пределами игрового сообщества с помощью таких ракет-носителей, как видеокассеты и DVD-диски с фильмами. Догадываетесь? Наш давний знакомый, старший оперуполномоченный Гоблин, в миру Дима Пучков. А тему лекции с первого раза угадать сможете? Ладно, не будем томить! «Локализация кинофильмов и компьютерных игр». Кто бы сомневался.

Мало того, что КРИ 2004 в этом году перебралась из несколько обшарпанных помещений МГУ в комфортабельный «Космос», так еще к тому же в ее программе появились интересные нововведения. В первую очередь это относится к серии мастер-классов – аналогов так называемых workshops, регулярно проводящихся на крупных международных мероприятиях вроде ежегодной Game Developers Conference в Сан-Хосе (Калифорния). В качестве ведущих этих занятий привлекаются настоящие знаменитости игровой индустрии.

Вы не смотрите на возраст. Смотрите на экран. Их движок умеет все.

Такими звездами международного масштаба, приглашенными провести мастер-классы на КРИ 2004, стала легендарная парочка настоящих мутантов (ибо идеи, воплощенные в жизнь обоими, не могут зародиться в мозгу нормального земного человека) – Джон Ромеро и Том Холл. Да-да, те самые Ромеро и Холл, которые id Software, которые Doom и Quake. Тот самый Ромеро, который Daikatana. Тот самый Холл, который Anachronox. С уготованной им ролью «свадебных генералов» в отличие от чеховского героя они справились блестяще. И дело даже не в пятичасовых мастер-классах, которые они провели. После завершения своих лекций Ромеро и Холл практически все время, свободное от интервью и общения «за закрытыми дверями», проводили на выставке и «Ярмарке проектов», раздавали автографы направо и налево, а не сфотографировались с ними в компании, наверное, только самые ленивые. Да и истинно шоуменское поведение ребят во время церемоний открытия и вручения наград КРИ Awards вносило самую живую струю в течение конференции.



Экипаж Digital Spray Studio: «Мы вам покажем, каким должен быть настоящий коммунизм»

Еще один мастер-класс был посвящен «звездному» инструментарию для создания игр, позволяющему разработчикам, не тратя слишком много усилий на технологические аспекты, уделить львиную долю внимания самому главному – геймплею. Результаты получаются просто блестящие. Достаточно назвать один пример игры на его базе – Grand Theft Auto 3. Руководитель службы технической поддержки европейского офиса компании Criterion Оскар Жильбер рассказал о том, что из себя представляет RenderWare и какие блага сулит разработчикам его использование.

«Выбор редактора» – концептуальные booth babes от «К-Д ЛАБ»

Мы довольно часто упоминаем это название в своих обзорах, поэтому позволим себе сказать о нем еще несколько слов. RenderWare – популярнейший во всем мире интегрированный программный комплекс, который сочетает в себе среду для коллективной работы, универсальный игровой движок и базовый API, предоставляющий возможность параллельной разработки и портирования игр сразу на несколько платформ (PC Windows, MS Xbox, Sony PlayStation 2, Nintendo GameCube).

Опыт одной из лучших российских команд – Nival Interactive – можно считать бесценным для начинающих создателей игр. Ведь она успешно прошла долгий путь от «квартирной» студии до компании международного уровня. В рамках своего мастер-класса «Этапы большого пути» ее директор Юрий Орловский поделился некоторыми «формулами успеха», постарался проанализировать трудности, встречающиеся на стезе игровой индустрии, и обсудить со слушателями способы их преодоления.

Итак, той информации, которую вы получили, уже вполне достаточно, чтобы представить себе общую картину февральских событий в «Космосе». Поэтому выруливайте на стартовую площадку и отправляйтесь в большое космическое путешествие по следующим страницам журнала. Вас ждут интервью, впечатления от игр, демонстрировавшихся на выставке и «Ярмарке проектов», результаты тайного голосования членов жюри, выбиравших победителей в семнадцати номинациях.

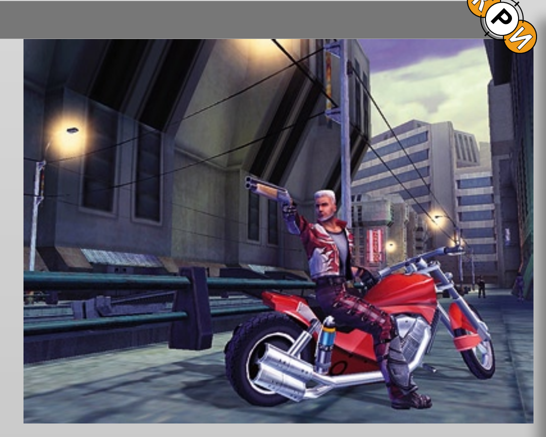
Объявляется пятисекундная готовность.
Обратный отсчет
5, 4, 3, 2, 1
СТАРТ!



Наташа Гундорова – прекрасное лицо первой российской MMORPG «Сфера»

AXLE RAGE

Жанр
action
Платформа
Sony PlayStation 2
Разработчик
«Акелла»
Издатель
«1С»
Web
axlerage.com



В том, что игровой рынок будущего принадлежит консолям, не сомневается уже никто. Соответственно, многие участники КРИ с большим интересом относятся к возможности создания игр для современных приставок, а кое-кто уже давно этим занимается.

Axle Rage – не первый консольный проект «Акеллы», а дебютная ее разработка для Sony PlayStation 2. В первую очередь это отражается на графике: нельзя сказать, чтобы игра выглядела совсем уж плохо, но все-таки Axle Rage смотрится гораздо хуже многих конкурирующих проектов для PS2.

Игровой процесс также не назовешь очень оригинальным: гремучая смесь beat'em up с путешествиями по городам на мотоцикле в стиле незабвенной GTA. От себя «Акелла» добавила поединки верхом на двухколесных транспортных средствах, необычные трюки и постапокалиптический мир, который наверняка придется по вкусу поклонникам Fallout и Full Throttle. С последней игру роднят типичный байкерский юмор, черные краги и кожаные куртки.

С чего начинаются приключения главного героя игры Акселя, практически все присутствовавшие видели на стенде «Акеллы». Однако о том, чем они закончатся, мы узнаем совсем нескоро.

«ОДИССЕЯ КАПИТАНА БЛАДА»

Жанр
action
Разработчик
«Акелла»
Издатель
«1С»
Web
akella.com



Вслед за долгожданными «Корсарами 2», которые недавно объявила компания «Акелла», на КРИ 2004 был анонсирован еще один морской проект, причем разговоры о нем шли уже очень давно. «Одиссея капитана Блада» – игра по первой книге сериала Рафаэля Сабатини о лихом благородном пирате. Но в отличие от «Корсаров» и «Пиратов Карибского моря» это прежде всего action, а не ролевая игра.

Основой упор здесь сделан на крепкий сюжет (о пиратской вольнице можете забыть – будут миссии), а геймплей должен состоять из двух равноправных частей – морского и сухопутного action. Если в морской части все останется более-менее без изменений, не считая серьезно обновленного графического движка (в это нельзя поверить, но море «Акелла» сделала еще красивее), а также реально разрушаемых моделей кораблей (отстрелить можно что угодно – от куска борта до последней стеньги), то в сухопутной нововведения серьезней. Разработчики обещают поднять абордажно-дуэльную составляющую почти до уровня файтинга – с блоками, комбосами и прочими атрибутами. Но на слишком серьезные бои лучше не рассчитывать – ориентиром для авторов служит Lord of the Rings: Return of the King.

«КАРИБСКИЙ КРИЗИС»

Жанр
стратегия
Разработчик
G5 Software
Издатель
«1С»
Web
games.1c.ru/caribbean_crisis/



Движок замечательной стратегии «Блицкриг» от компании Nival сегодня используется почти в десятке проектов от сторонних разработчиков, и самый интересный из них, пожалуй, «Карибский кризис» от G5 Software.

Действие игры происходит после предполагаемого ядерного военного конфликта между СССР и США в октябре 1962 года. Завершение Карибского кризиса, по версии G5 Software, оказалось трагическим – большая часть поверхности Земли превратилась в радиоактивную пустыню, практически все крупные города уничтожены. В этих условиях основными ресурсами становятся чистая земля и вода, именно за них и сражаются СССР, Китай, союзы Франции и Германии, а также Великобритании и США.

В отличие от «Блицкрига» в проекте «Карибский кризис» планируется два режима – пошаговый глобальный, где вы будете намечать направление ударов и формировать армии, и тактический в реальном времени, как и в оригинальной игре. Но и здесь не обойдется без нововведений. Во-первых, это новые типы вооружений – такие, как боевые вертолеты, ракетные войска, диверсионные группы. Во-вторых, зоны радиоактивного и химического заражения, влияющие на боеготовность техники и личного состава.

«БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС»

Жанр
пошаговая стратегия
Разработчик
«Апейрон»
Издатель
«1С»
Web
games.1c.ru/e5



Поклонникам жанра тактических стратегий в последнее время приходится туго. Крайне редко появляются игры, способные хоть как-то увлечь человека, прошедшего Jagged Alliance 2 в режиме Iron Man. К счастью, лозунг «Спасение утопающих – дело рук самих утопающих» никто не отменял. В частности, Е5 делается под началом небезызвестного Юрга, основателя сайта «Вольный Стрелок».

Визуально игра не представляет собой ничего выдающегося: полное соответствие современным требованиям и только. Впрочем, соревнование игровых движков, похоже, уже в прошлом, и на первое место выходит собственно игровой процесс. А с этим в Е5 все просто замечательно.

Прежде всего разработчики используют систему «умной паузы», которая очень похожа на механизм continuous turn-based (CTB), применяемый в Laser Squad Nemesis и Combat Mission. То есть все действия происходят в real-time, бойцы действуют одновременно, но в любой момент можно установить игру на паузу и раздать бойцам приказы.

В остальном Е5 очень напоминает любимый JA2: небольшая страна на грани революции, группа наемников, «кровь за деньги» и прочие прелести солдат удачи. Из всех игр, представленных на КРИ, этот проект мы ждем, пожалуй, больше всех.

FIGHT HARD ARENA

Жанр
многопользовательский файтинг
Разработчик
G5 Software
Web
www.fight-hard.com

Вы наверняка удивитесь, но самой высокотехнологичной игрой выставки, по нашему мнению, является игра для мобильных телефонов, а не многочисленные боевики от первого лица.

Действительно, маленькая Fight Hard Arena содержит такое количество новшеств, которого с лихвой хватило бы на десяток «больших» игр. Во-первых, это не просто трехмерный файтинг, а многопользовательская игра, где владельцы CDMA-телефонов сражаются друг с другом в реальном времени ради получения первого места в глобальном рейтинге.

Реализация интересных и вместе с тем достоверных поединков заслуживает отдельной похвалы – чтобы лаг не мешал наслаждаться процессом избиения противника, в Fight Hard Arena применена технология предсказания действий на основе ранее полученных данных. Если система ошибется в своих прогнозах – не беда, в дальнейшем эта погрешность будет скорректирована незаметно для игрока так, что результат боя останется честным.

К сожалению, отечественным потребителям вряд ли удастся насладиться Fight Hard Arena в ближайшем будущем: разработчики говорят, что адаптировать игру под GPRS достаточно сложно.

THE FAST & FUNNY, LADA RACING CLUB

Жанр
гонки
Разработчик
Geleos
Издатель
не объявлен
Web
www.orunner.com



СМОТРИ НА ДИСКЕ

Компания «Гелеос» продолжает эксплуатировать технологию cel-shading и вслед за забавными «Страусиными Бегами», которые уже полностью закончены и появятся в продаже в течение ближайшего месяца, анонсирует новую гоночную аркаду, выполненную в том же мультяшном стиле. The Fast & Funny – это веселая аркадная гонка а-ля Wacky Wheels с ядреным юмором и забавными персонажами. На КРИ 2004 компания «Гелеос» демонстрировала только ролик, но и он в полной мере отражает суть будущей игры (ищите видео на ДПК-CD).

Второй новый проект «Гелеос» был представлен на конференции лишь в виде artwork, но даже он привлек внимание публики. Lada Racing Club – это, как нетрудно догадаться из названия, симулятор автогонок на автомобилях марки Lada, своеобразный ответ на всевозможные Ford, Mercedes-Benz и Volkswagen Racing. Компании «Гелеос» удалось лицензировать у «Автоваз» все автомобили – от легендарной «копейки» до гоночного концепт-кара Lada Revolution, а сами машины воссоздадут по заводским чертежам. Объявленная игра – это street racing, т. е. трассы гонок должны проходить по улицам городов России. Как нам обещала PR-менеджер компании, будет в игре присутствовать и Киев.

METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

Жанр
ролевая игра
Разработчик
NumLock Software
Издатель
«Акелла»
Web
www.metalheart.ru



Необычайный случай: немецкая студия NumLock Software делает игру для российской компании «Акелла». Причем проект Metalheart: Replicants Rampage можно смело назвать подарком всем любителям Fallout, ведь по стилистике, внешнему виду и нюансам геймплея он до боли напоминает ставшую уже классической RPG.

По сюжету главные герои игры попадают на странную планету после аварии космического корабля. Планета оказывается не просто странной, а населенной представителями четырех разных рас, которые враждуют между собой. Задача игроков выжить и вернуться домой. Разработчики обещают нам огромный игровой мир в постапокалиптичном сеттинге, походовые бои (!), возможность набрать партию из 6 человек, интересную ролевую систему, большое количество разнообразного оружия, кибернетических имплантов и гэджетов, необычную ролевую систему, изрядное число NPC и генерируемых дополнительных квестов.

В визуальном плане Metalheart: Replicants Rampage выглядит, конечно, несколько архаично – плоская изометрическая графика, спрайтовые модельки, но поклонников Fallout это не должно остановить.

«МОР. УТОПИЯ»

Жанр
survival horror
Разработчик
Ice-Pick Lodge
Издатель
«Бука»
Web
www.ice-pick.com



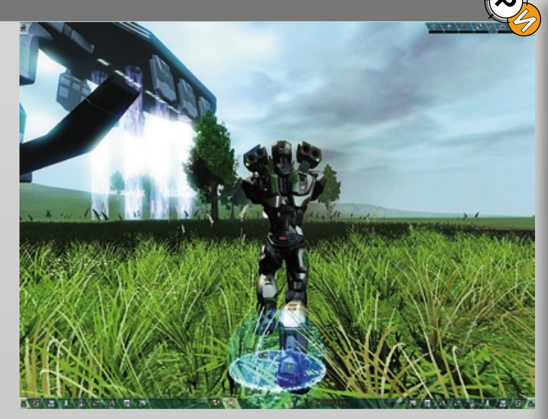
«Мор. Утопия» – пожалуй, самая безумная игра КРИ 2004. Есть в ней что-то, роднящее ее с концепт-проектами «К-Д ЛАБ», хотя визуально «Мор» можно принять за банальный 3D-action.

На маленький, странный город где-то в степи неожиданно обрушивается загадочный мор – смертельная болезнь неизвестного происхождения, лекарства от которой нет. Болеют люди, животные, растения, заражаются дома, предметы, болезнь разливается в воздухе. Для борьбы с эпидемией власти направляют врача, следовательницу-инквизитора и армейского командира. Первому поручено искоренить заразу, второй – выяснить природу эпидемии, третьему – принять решение о целесообразности уничтожения города. Также в игре действуют тронутая девочка, вообразившая себя святой, и хирург-самоучка, увлеченный анатомическими экспериментами. У всех свои цели, свои методы, своя мотивация – игрок может стать каждым из героев. Но в любом случае его основная задача – выжить в городе, сопротивляться мору (а заболеет он так или иначе, сомнений нет), искать лекарство и спасать выживших.

Интересно, что в игре есть и ролевые характеристики, но их надо не развивать, а сохранять, т. к. параметры героя постоянно падают вследствие болезни.

PARKAN 2

Жанр
микс
Разработчик
«Никита»
Издатель
«1С»
Web
www.parkan.ru

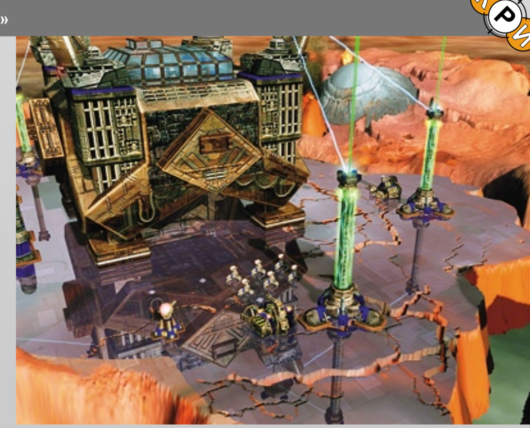


Космический симулятор с элементами стратегии и RPG «Parkan. Хроники Империи», вышедший в далеком 1997 г., был самым масштабным и самым необычным проектом своего времени. Неудивительно, что анонс около года назад продолжения легендарной игры вызвал небывалый интерес игроков. На КРИ 2004 компания «Никита» показывала только видеоролик Parkan 2, но мы смогли немного побеседовать с разработчиками.

Основная концепция Parkan 2 остается почти такой же, как в оригинальной игре, – это смесь космического симулятора, шутера от первого лица, action/стратегии и ролевой игры. Разработчики делают упор на мощный сюжет, который, кстати, тесно переплетается с канвой всей серии Parkan, включая обе «Железные стратегии», но при этом обещают практически полную свободу действий в рамках игрового мира. Кстати, из «Железных стратегий» будет позаимствована идея дистанционного управления варботами, впрочем, лично можно будет порулить и дроидами в открытом космосе. А вот от идеи создания собственных торговых империй и управления производством авторы решили отказаться. Движок Parkan 2 поддерживает все современные спецэффекты и выглядит весьма недурственно. Особенно хорошо ему даются большие открытые пространства в миссиях на поверхности планет.

«ПЕРИМЕТР»

Жанр
RTS
Разработчик
«К-Д ЛАБ»
Издатель
«1С»
Web
games.1c.ru/perimeter



Четыре часа ваш покорный слуга (Сергей Галёнкин) провел за игрой в альфа-версию «Периметра». Четыре часа с перерывом я терраформировал, использовал нанотехнологии и очищал миры Цепи от скверны.

Хотите мое мнение? Только честно? Я ничего не понял.

Сначала «Периметр» выглядит как полотно безумного художника прошлого века – из тех, кто не в меру увлекался опиумом. Потом начинает казаться, что перед тобой – раскрашенный соседским мальчишкой снимок с поверхности Марса. Яркие акварельные мазки по неровному пространству, лепные лица мучеников прямо на земле – вопрос о жизни на других планетах можно считать решенным.

С игровым процессом, как говорила Алиса, все «страньше и страньше». То кажется, будто перед тобой римейк классической Dune 2 – сначала захватываем поверхность и лишь потом на ней строим. Но еще через пять минут, когда первые враги обрушиваются на плохо защищенный периметр, понимаешь, что ничего подобного раньше не было. «RTS с небольшими нововведениями»? Как бы не так!

Дождитесь выхода этой игры, непременно дождитесь. Не знаю, понравится ли она вам или вы ее возненавидите, но равнодушным творение «К-Д ЛАБ» не оставит никого.

«МОРСКОЙ ОХОТНИК»

Жанр
симулятор
Разработчик
«Акелла»
Издатель
«1С»
Web
akella.com

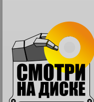


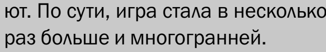
Если вы думаете, что компания «Акелла» интересуется военно-морской тематикой лишь периода парусного флота, то ошибаетесь. Еще одна игра в обойме разработчиков – «Морской охотник» – реалистичный симулятор торпедного катера времен Второй мировой войны. Хотя проект демонстрировался на КРИ 2004 только в виде ролика, некоторые подробности нам удалось узнать.

Создаваемая на основе новой версии движка STORM игра порадует нас не только небывало высоким уровнем графики (волны от взрывов, интерференция трехмерных волн, глиссада и т. д.), но и серьезным подходом к симуляторной части, недаром соразработчиком проекта выступает компания «1С». Модели катеров, крупных кораблей, самолетов и подлодок воссозданы по историческим чертежам, впрочем, как и акватории (в том числе Черное и Баренцево море), где будут проходить боевые действия и сами миссии. В игре планируется несколько кампаний – за СССР, Германию, союзников и, возможно, Японию. Обещана и реалистичная модель повреждений, включающая реализацию пробоин, затопляемости отсеков, вмятин в корпусе и т. д. Как водится, в подобных симуляторах игрок сможет занять место любого члена экипажа катера – от стрелка до капитана.

«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2. ДОМИНАТОРЫ»

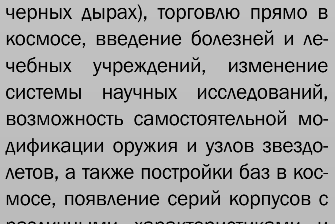
Жанр
стратегия
Разработчик
Elemental Games
Издатель
«1С»
Web
www.elemental-games.com





Когда через некоторое время после триумфального выхода «Космических Рейнджеров» зашел разговор о сиквеле игры и в числе основных нововведений была названа стратегия реального времени на поверхности планет, фанаты забеспокоились. Не нарушит ли «довесок» великолепный баланс игры?

Спешим успокоить господ рейнджеров – не нарушит. RTS-часть, во-первых, обещает быть красивой и интересной, во-вторых, совершенно не влияет на основной геймплей, и в-третьих, будет опциональной. Что же до остальных составляющих игры, то изменения, которые внесли разработчики из Elemental Games, просто поражают. По сути, игра стала в несколько раз больше и многогранней.



Из самых заметных нововведений стоит упомянуть обновленную ролевую систему (теперь опыт начисляют вообще за все действия), отмену обязательной сдачи протоплазмы, ограничение количества боев в подпространстве (только в черных дырах), торговлю прямо в космосе, введение болезней и лечебных учреждений, изменение системы научных исследований, возможность самостоятельной модификации оружия и узлов звездолетов, а также постройки баз в космосе, появление серий корпусов с различными характеристиками и слотами. И многое-многое другое.



SILENT STORM: SENTINELS

Жанр
TBS
Разработчик
Nival Interactive
Издатель
«1С»
Web
www.nival.ru/rus/s2_info.html





Лучшая стратегия прошлого года, по мнению как редакции «ДПК», так и наших уважаемых читателей, знаменитая «Операция Silent Storm» в ближайшее время обзаведется долгожданным дополнением. Silent Storm Sentinels, или S3, или «Операция Silent Storm: Часовые» продолжает сюжетную линию оригинальной части: о борьбе военных против преступной полумасонской транснациональной организации. Разумеется, не без нововведений.

В частности, по многочисленным просьбам любителей Jagged Alliance разработчики ввели в игру финансовую составляющую. Не поверите, но теперь вам придется экономить патроны, из собственного кармана платить наемникам и покупать оружие у родного правительства. Не совсем понятно, как это будет объяснено сценаристами, но сама идея выглядит весьма привлекательной – редкая игра этого жанра обходится без бухгалтерии.

Из того же JA взят механизм «заклинивания» оружия после большой нагрузки. Вполне возможно, что в процессе боя игроку придется в срочном порядке чинить автоматы или спасаться бегством.

Вообще, полный список новшеств S3 займет не одну страницу. Многие из них довольно необычны, так что судить о том, что получится в итоге, еще рано.

«ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ»

Жанр
стратегия/ролевая игра
Разработчик
Xbow software
Издатель
«1С»
Web
www.starwolves.ru



О «Звездных волках» мы слышали неоднократно, но увидеть игру вживую удалось только на КРИ. Проект, который уже приближается к релизу, больше всего напоминает смесь Homeworld с Diablo. Да-да, это боевая космическая RPG с управлением в стиле стратегии реального времени. Естественно, в полном 3D.

Визуально игра выглядит, опять-таки, как тот же Homeworld 2, да и режим real-time с управляемой паузой на что-то похож, но фактически геймплей здесь совершенно другой. Игрок в роли космического наемника должен в компании соратников пройти ряд миссий (увы, сюжет не отличается особой свободой). В боях пилоты истребителей приобретают опыт и подбирают запчасти уничтоженных противников, а на mothership, являющейся базой для маленьких кораблей, можно улучшать свои боевые машины, покупать новые, производить апгрейд.

Интересно, что кроме характеристик самих кораблей, которые вы можете оснастить почти в духе стандартных RPG – истребитель ближнего боя, прикрытия, или технического сопровождения (тот же маг!), на стиль сражений влияют и многочисленные параметры пилотов. Здесь, кроме чисто боевых способностей, есть и возможность вызвать подмогу, снять защиту противника или просто хакнуть вражескую посудину.

FLIGHT OF FANCY

Жанр
симулятор дракона
Разработчик
Gaijin Entertainment
Издатель
«1С»
Web
www.gaijin.ru



Стенд Gaijin Entertainment на КРИ был виден издалека. Серьезные, казалось бы, люди, известные игровые разработчики и журналисты, попадая на эту экспозицию, превращались в сущих детей. Случайный прохожий, окажись таковой рядом, заметил бы весьма странную картину: группу взрослых солидных мужчин, которые по очереди размахивали руками перед большим телевизором. Ничего удивительного – они летали.

«Полет фантазии» (русское название) представляет собой максимально аутентичный симулятор дракона. Забудьте про мышь и клавиатуру – играть придется с помощью собственного тела. Неспешно взмахивая руками, разгоняемся, наклоняясь влево и вправо, – поворачиваем. Поднимите руки вверх – и дракон на экране будет набирать высоту. Звучит странно, но на самом деле никаких сложностей нет – игра осваивается буквально за пару минут.

Даже сражения с другими летающими ящерами не вызывают особых трудностей: стрельба производится автоматически, а вам остается лишь маневрировать.

Flight of Fancy – одна из немногих компьютерных игр, полезных для здоровья. По крайней мере, час таких полетов прекрасно заменяет утреннюю зарядку.

SABOTAIN/«САБОТАЖ»

Жанр
RPG/FPS
Разработчик
Avalon Style Entertainment
Издатель
«Акелла»
Web
www.akella.com/pub-sabotain-ru.shtml



У российского проекта «Саботаж», оригинального микса ролевой игры и шутера от первого лица, довольно непростая судьба. Сначала его издателем значилась CDV, однако позже появилась информация о передаче прав французам из Insane Logics. Параллельно Сеть заполонили слухи о закрытии проекта. На самом деле «Саботаж», естественно, не отменялся, а французы просто делают свою игру с похожим названием. Впрочем, CDV все-таки отказалась от издания Sabotain на Западе, и сейчас обладателем прав на нее значится российская «Акелла».

Мы не беремся судить о правильности поступка CDV, однако кусочек «Саботажа», демонстрировавшийся на выставке, очень понравился. Удивительная футуристическая архитектура, хорошие модели персонажей и общая атмосфера далекого будущего – все это чем-то напоминает Deus Ex. Сюжет также похож: секретный агент Империи, внедренный во враждующую Конфедерацию, внезапно выясняет, что не все так просто с его нанимателями. В итоге игрок может перейти на другую сторону конфликта либо и вовсе переметнуться к повстанцам. Отсюда, кстати, и три варианта концовки игры. Выход Sabotain уже не за горами, так что у нас будет возможность оценить, что получилось у разработчиков, в самое ближайшее время.

Космический MIR



Если бы существовал титул «Человек КРИ 2004», то одним из первых претендентов на его получение был бы руководитель игрового направления фирмы «1С» Юрий Мирошников. Согласитесь, что КРИ Awards в категориях «Приз от прессы» и «Приз от индустрии» дорогого стоят, а если сюда добавить еще и награду «Лучшему издателю», заработанную его фирмой, то сомнений просто не остается.
На КРИ мне временами казалось, что Юра изготовил свои клоны и послал их буквально на все участки, потому что его корпоративная желтая майка мелькала везде, где только можно и нельзя – и в жюри, и среди выступающих на пресс-конференции Intel, и на собственной лекции, и, конечно, на стенде «1С». А теперь представьте, легко ли было «выдернуть» Мирошникова в процессе конференции, чтобы задать ему несколько вопросов вдали от суеты выставочных стендов и лекционных аудиторий? Но мне это удалось!
Итак, влиятельнейшая персона российской игровой индустрии отвечает на вопросы «Домашнего ПК». Весь наш разговор отразить практически невозможно, поэтому я выбрал лишь некоторые его фрагменты.

«Домашний ПК». *Как случилось, что такой уважаемый издатель, как «1С», известный в первую очередь солидным софтом, той же «Бухгалтерией», занялся таким вроде бы несерьезным делом, как игрушки?*

Юрий Мирошников. Наша фирма всегда работала в разных направлениях и переключалась с одного на другое, когда приходила к выводу, что оно того стоит. Вот классический пример: еще в 1988 г. группа, которую возглавлял Борис Нуралиев, а с 1991, собственно, – фирма «1С», занималась разработкой и внедрением электронного телетайпа. Потом электронной почтой и средствами доступа к базам данных. Это было еще до эпохи Internet, и порядка тысячи хостов на просторах СНГ, согласись, впечатляют. Когда Нуралиев решил, что настала пора автоматизировать бухгалтерию, все удивлялись и говорили почти как ты: «Зачем это такой серьезной компании?», потом пришла очередь комплексной платформы, теперь известной под названием «Предприятие» (запущена она была примерно в то же время, что и игровое направление).

Кроме всего прочего, «1С» всегда работала еще и как мощный дистрибьютор. Помню, когда я только пришел в компанию, то увидел в дилерском отделе сертификат от «Никиты» за лучшую дистрибьюцию ее продуктов в 1994 г.

Так что в том или ином виде «1С» работает с играми очень давно. Это ведь массовый рынок. Дети рождаются каждый день. Даже бухгалтеры реже рождаются, чем просто дети. Короче говоря, мы стараемся «жить» на массовом рынке, а как же на нем обойтись без игр? А самой первой выпущенной нами игрой стал «Остров сокровищ» от «Доки» в сентябре 1996 г. Была такая в свое время очень известная компания-разработчик игр и мультимедийного софта.

«ДПК». *А сколько всего наименований игр за семь с половиной лет вышло с логотипом «1С»?*

Ю. М. В последнее время ответить на этот вопрос мне становится все труднее и труднее, ведь практически каждую неделю у нас появляются какие-то новинки. По последним подсчетам на сегодняшний день мы выпустили 243 игры.

«ДПК». *А как по-твоему, наступит ли когда-нибудь в России и Украине эра более или менее нормального проникновения консольных игр в широкие массы?*

Ю. М. Думаю, придет, хотя процесс будет сложным и мучительным. Ведь стоимость легальных игр для приставок (порядка 50 долларов) для среднего отечественного пользователя еще непомерно высока. Но все же, как вы знаете, и у нас в издательском портфеле появились консольные игры (тот же акелловский Axel Rage для PS2). Но и это еще не все. Достаточно скоро мы начнем выпуск локализованных зарубежных продуктов. И одной из первых игр в данной линейке станет Syberia 2 от Microids.

«ДПК». *Каковы же критерии отбора игровых проектов независимых разработчиков, которыми пополняется издательская линейка «1С»? На что вы в первую очередь обращаете внимание? Что все-таки перетягивает, креативность или предполагаемый коммерческий успех?*

Ю. М. Понятное дело, что будучи коммерческой структурой, мы не должны забывать о такой важной вещи, как зарабатывание денег, но, так сказать, толкового научного подхода к выбору



приоритетов нет. Однако большое влияние на нас оказывают реалии отечественного рынка. Например, в Англии какая-нибудь Codemasters не может себе позволить выпускать двадцать стратегий реального времени в год. А мы можем! У нас рынок здоровенный, нераскачанный, и его нужно развивать. Когда наступит такое время, что мы будем издавать десять продуктов в год и зарабатывать на них миллиард, одному Богу известно. Что касается отбора, то бывает, что решения принимаются на интуитивном уровне, и все хорошо срабатывает.

«ДПК». *Были ли такие случаи, когда ты увидел проект, мгновенно «влюбился» в него и тут же подписал контракт на издание?*

Ю. М. Бывало даже еще проще и быстрее. И любовь приходила за первые три секунды.

«ДПК». *Я, кажется, догадываюсь о чем идет речь...*

Ю. М. Да, конечно, «В тылу врага». Сначала Сергей Герасев прибежал с выпученными глазами, потом посмотрели все остальные и тут же вынесли вердикт «Нужно хватать, пока не перебили другие!».

«ДПК». *Это самый яркий и показательный пример. А еще не припомнишь?*

Ю. М. Запросто. Например, стратегия «XIII век» от OSW из Киева, хотя тут ситуация несколько иная, чем с Best Way. Несмотря на то что до завершения проекта еще довольно далеко, нам понравились подход этих ребят к вопросу, высокий уровень квалификации членов команды, технологическая грамотность, правильные представления о планировании процесса разработки и вызывающий доверие руководитель.

«ДПК». *Гляжу, экспансия «1С» в гущу украинского game development принимает устрашающие масштабы. А вообще, со сколькими украинскими командами в настоящее время вы поддерживаете партнерские отношения?*

Ю. М. Сейчас их восемь, но думается, что на этом мы не остановимся.

Гости из космоса

Всем известно, что концертные площадки стран СНГ просто ломятся от зарубежных эстрадных звезд, лучшие времена которых остались в далеком прошлом. Можно было бы примерно так же оценивать заокеанских гостей КРИ 2004 Джона Ромеро и Тома Холла. Да, те творческие успехи, которые сделали неразлучную парочку знаменитостями игровой индустрии, относятся отнюдь не к сегодняшнему дню. Но несмотря на это, Джон с Томом внесли живую струю в течение конференции, работая на контрастах. Ромеро исполнял роль серьезного гуру, а Холл напропалую шутил и прикалывался. Переброситься с ними несколькими словами, взять автографы, сфотографироваться спокойно мог любой участник КРИ. Да вот пообщаться с celebrities по-серьезному, с глазу на глаз, вдали от «мирской суеты» выставки, в уютном зале ресторанчика «Саквояж», что на первом этаже отеля «Космос», удалось далеко не всем. Но мы это смогли.



«Домашний ПК». Для начала хочу от имени всех украинских игроков поздравить вас со знаменательным юбилеем. В это верится с трудом, но Doom недавно отметил свое десятилетие.

Вы первый раз в Москве, первый раз на КРИ. Поделитесь, пожалуйста, своими впечатлениями.

Джон Ромеро. Мы посмотрели много игр и можем сказать, что удивлены их высоким качеством. Они реально очень круты. You are empty, к примеру, «Вивисектор», «Полная труба». Общение со здешними разработчиками – это что-то, они клевые парни!

«ДПК». Какие игры из увиденных на выставке были наиболее интересными во всех отношениях? Я имею в виду технологичность, арт, гейм-дизайн.

Том Холл. Наверное, Far Cry, «Периметр», «Вивисектор». А на игрушки «Полная труба» и Flight of Fancy я бы повесил ярлык «KRI-ative» (игра на созвучии со словом creative. – *Прим. ред.*).



Джон Ромеро. Да, ты забыл сказать, что «Сталкер» рулит.

«ДПК». А как, по-вашему, сможет ли он конкурировать с грядущими Doom III, Half-Life 2?

Джон. Задача очень тяжелая. В первую очередь потому, что эти бренды уже хорошо раскручены, а «Сталкера», по большому счету, в Америке никто не знает.

«ДПК». Теперь хочу спросить о, может быть, не очень приятных моментах вашей биографии в игровой индустрии. Сначала вопрос к Тому. Почему все-таки у Anachronox были столь низкие продажи?

Том. В процессе разработки издатель (Eidos) очень нам помогал, в том числе и в денежном смысле, но они не захотели выделить достаточных средств на маркетинг и рекламу. Поэтому многие из потенциальных покупателей игры просто-напросто о ней практически ничего не знали. Стыдно тратить такие бабки на собственно разработку продукта, а потом не довести до конечного потребителя информацию о нем.

«ДПК». А теперь наступим на «больной мозоль» Джона. Вот сейчас, когда на ситуацию можно взглянуть с высоты прожитых лет, скажи, какие ошибки привели к краху Daikatana?

Том. Во-первых, злую шутку сыграл overhype (преждевременное и безудержное захваливание проекта), во-вторых, тяжелая ситуация внутри компании, связанная с очень напряженным отношением к команде Джона, тоже не способствовала ничему хорошему.

«ДПК». Сейчас вы оба являетесь сотрудниками Midway Entertainment и продолжаете трудиться на благо своего собственного предприятия Monkeystone Games. Какие функции возложили на вас в Midway? Насколько мне известно, эта компания практически не издает игр для PC.

Джон. Я возглавляю команду, которая работает над проектом Gauntlet. Можно насчитать с десяток игрушек этого franchise для самых разных платформ (начиная с ATARI ST, Amiga и Commodore 64). Но наше произведение будет совершенно новым. Общими остались только название и один из главных персонажей. Ну а для меня лично это первый опыт разработки изначально консольной игры. Ждите мощный action.

Том. А мне определили роль креативного директора, курирующего проекты сторонних девелоперов. Приходится много разъезжать, что замечательно. Сейчас под моим «надзором» разработка нескольких игр. Одна из них, Suffering для PS2, только что ушла «на золото» (обзор Suffering читайте в следующем номере «Домашнего ПК»). Как можно догадаться из названия, это не что иное, как очередной представитель популярного жанра «страшилок» (survival horror). Когда я играю в нее, то обязательно выключаю свет, чтоб еще страшнее стало. Название другой моей «подопечной» игры, Area 51 (PS2, Xbox, GameCube), тоже говорит само за себя. Сами понимаете – НЛО, инопланетяне и, в конечном итоге, шутер от первого лица. Жутких созданий, которые встретятся на пути игрока, ваяет студия знаменитого дизайнера монстров Стэна Уинстона. Его творения уже имеют опыт воздействия на психику зрителей, смотревших фильмы «Чужой», «Парк Юрского периода» и «Хищник». Релиз ожидается в конце года, видимо в ноябре, как раз перед началом рождественского сезона.

ДЖОН РОМЕРО

Первое появление имени Ромеро в титрах игры датировано 1985 г.

Принимал участие в массе различных проектов (всего около тридцати), среди них отметим сериал Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom, Heretic, DOOM II: Hell On Earth, Hexen, Quake, John Romero's Daikatana, Red Faction (для Nokia N-Gage). Выполнял функции программиста, дизайнера, продюсера. Работал на благо многих компаний, в числе которых значатся id Software, Ion Storm, Monkeystone Games, Midway. Одна из немногих персон мировой игровой индустрии, которая может абсолютно честно заявить: «Слухи о моей смерти были преувеличены».

«ДПК». А почему все-таки вы решили параллельно с Monkeystone Games заняться еще и другими «приработками»?

Джон. Да вот, мы как-то уже соскучились по «большим» играм. Хотя игровые миниатюры, которые мы делаем в Monkeystone, нам очень нравятся.

«ДПК». Пользуясь случаем, попрошу вашего разрешения выложить на диск, идущий с нашим журналом, демки игрушек от Monkeystone.

Том. Берите все, что найдете.

«ДПК». Что скажете насчет личных творческих планов? Одно дело – курировать работу других, и совсем другое – делать что-то свое.

Джон. Мне ответить на этот вопрос легче, чем Тому. Все-таки я лидер команды, работающей над проектом Gauntlet. Посему простор для творчества открыт. Жанр интересный и любимый многими – action/RPG от третьего лица. Короче, все, кто ловит кайф от Diablo II или Champions of Norrath, будут довольны. Технологическая основа – RenderWare. Это очень классно, ведь, используя такой инструментарий, мы можем более серьезно сосредоточиться на самом геймплее.

Том. А мне нравится то разнообразие, с которым сейчас приходится иметь дело. Особенно в ожидании следующего поколения консолей – PS3, Xbox 2 и т. п. У них будут жуткие «лошадиные силы».

«ДПК». Как, по-вашему, что важнее для успеха игры? Супертехнологичная графика или все же настоящий, затягивающий без остатка геймплей?

Джон. Вы знаете, есть куча игр, не способных похвастать передовой графикой, но и без того их можно назвать гениальными. Да тот же ваш, русский, «Тетрис». Кстати, в Америке все знают, что его родина – Россия. Блестящая игровая идея, и глядите, сколько лет прошло, а в него все играют и играют.

«ДПК». А какие еще игры из России (СНГ) хорошо известны у вас в Штатах?

Том. Да вот этот прекрасный авиасимулятор «Ил-2. Штурмовик». «Казаки» хотя и нашли своих поклонников, но все-таки они по духу европейские, поэтому и у нас продавались не так резво, как по эту сторону океана. Дело еще и в том, что в Америке продвижение игр – очень сложное и трудоемкое дело.

«ДПК». А в чем вы видите причину потрясающего успеха The Sims и всего большого семейства ее родственников – многочисленных add-on и expansion pack?

Джон. Самая большая заслуга The Sims – это привлечение к компьютерным развлечениям той части публики, которая раньше вообще не играла или иногда запускала на досуге всякие суперказуальные штучки вроде карточных игр или симулятора рулетки. То есть она смогла очень здорово раздвинуть рамки игрового рынка и расширить аудиторию.



– Мы хотим Anachronox 2!
– Мы тоже!

«ДПК». Кроме участия в КРИ, на протяжении своего визита в Россию вы решали какие-то вопросы делового характера?

Джон. Совсем немножко. Велись переговоры с одной компанией из Москвы и двумя – из Санкт-Петербурга по поводу их участия в нашем проекте в плане аутсорсинга.

«ДПК». А что вы можете рассказать о перспективах мобильного гейминга? Все-таки вы очень близки к этому, и в Monkeystone занимаетесь играми для КПК и Nokia N-Gage.

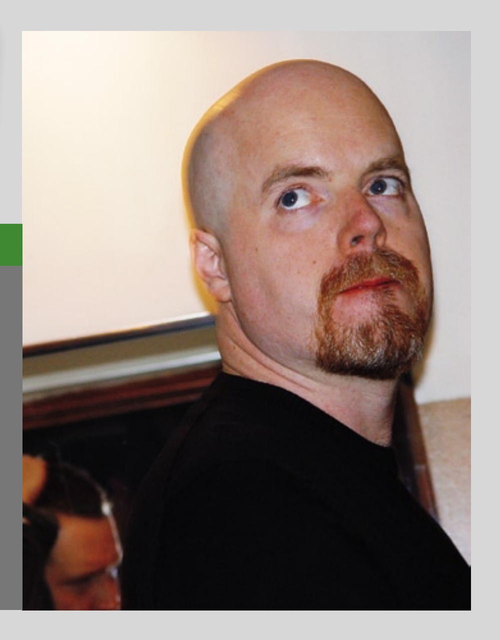
Джон. J2Me – видимо, сейчас наиболее распространенная мобильная игровая платформа, но в Америке BREW превосходит ее по популярности. Наверное потому, что игрушки покруче. Самое же главное (по крайней мере, для разработчика) состоит в том, что на продуктах для J2Me много денег не заработаешь. А вот сделав игру для BREW, можно получить неплохую прибыль. Как бы я ни любил BREW, ближайшее будущее мобильного гейминга, думаю, связано с Nokia. Что ни говори, а люди хотят конвергенции, хотят all-in-one: камера, игровая система, голосовая связь и прочее. Nintendo, посматривая на N-Gage, вроде бы тоже планирует в какой-нибудь из будущих моделей Game Boy ввести коммуникационные функции. Кстати, замечательная особенность мобильных игр на той же Nokia – мультиплеер. Ведь приятно, сидя в ресторане в ожидании блюд, схлестнуться с кем-то через Bluetooth. Кстати, одна из причин, по которой так популярны игровые консоли, – это наличие телевизоров в каждом доме. Аналогичная ситуация и с сотовыми телефонами. Они есть у очень многих. Грех не воспользоваться.

«ДПК». В свое время, будучи в числе отцов-основателей id Software, вы создали «с чистого листа» успешную компанию. Возможно ли такое в нынешних условиях?

Том. Да, и сейчас, в принципе, это по силам любому. Только, скорее всего, успех придет не к тем, кто сконцентрируется на технологиях, а к тем, кто предложит революционные идеи, в первую очередь, в сфере гейм-дизайна или, по крайней мере, сделает неожиданную связ-

ТОМ ХОЛЛ

Закадычный друг Джона Ромеро. Самый лысый участник КРИ 2004 (победа в этой номинации присуждена сайтом dtf.ru). Списки проектов и работодателей у приятелей часто пересекаются. Том был одним из отцов-основателей легендарной компании id Software, где занимал должность креативного директора, а также выступал в качестве дизайнера. Семь уровней в Doom – его рук дело. Затем последовал период Apogee/3D Realms. По нашему мнению, лучшей его работой того времени является сценарий Duke Nukem 3D. И наконец, вершина его геймдизайнерской мысли – провалившаяся в плане продаж, но, тем не менее, великолепная игра Anachronox, созданная уже в компании Ion Storm.





НЕСОСТОЯВШАЯСЯ СЕНСАЦИЯ

Примерно через две недели после окончания КРИ 2004 на всех зарубежных игроиндустриальных сайтах появились сенсационные заголовки «Джон Ромеро видел N-Gage 2». При этом авторы публикаций ссылались на материал, опубликованный на *compulenta.ru*, где было заявлено, что, дескать, присутствовавший на московской конференции разработчиков игр Джон Ромеро сообщил журналистам, что держал в руках прототип N-Gage 2. Два дня спустя те же сайты поместили разъяснения самого Джона, заметившего, что, мол, его неправильно поняли.

Теперь излагаю информацию, полученную в личной беседе, что называется, из первых рук, а точнее, из уст самого Ромеро. Когда, указав на лежащий на столе рядом с ним N-Gage, я посетовал на те недостатки, которыми помимо целого ряда достоинств обладает этот аппарат, Джон без всякого ажиотажа и каких-либо заявлений о своем персональном опыте общения с прототипом нового устройства сказал, что таки да, Nokia работает над тем, чтобы всю начинку игрофона «запихнуть» в корпус меньших размеров, сделать более доступным слот для MMC-карточки и, наконец, удобнее расположить то место, к которому прикладывается ухо при разговоре. Причем термин N-Gage 2 ни разу в разговоре не всплывал.

Думается, что и господам из «Компьюленты» он поведал примерно то же, но по каким-то причинам они его не так поняли.



Том, пора петь рэп

ку совершенно, казалось бы, далеких друг от друга вещей. Я более чем уверен, что следующая революция в мире компьютерных и видеоигр будет непременно связана именно с дизайном.

«ДПК». Какие из относительно свежих игр вы считаете образцами «правильного» и в чем-то новаторского гейм-дизайна?

Том. Ясное дело, The Sims. Нельзя не упомянуть также GTA 3, и вообще, всей концепции так называемых sandbox games с мирами, в которых игрок идет куда хочет, делает то, что ему заблагорассудится, и вместе с тем, обладающих сюжетом, достаточно проработанным для того, чтобы геймер не потерялся в игровом пространстве. Можно объяснить примерно так – должна быть свобода и одновременно осознание наличия каких-то опорных точек. Честно говоря, некоторые прообразы подобных идей проявились у меня еще в памятном для многих Duke Nukem 3D. Но если Дюк все-таки, в первую очередь, фокусировался на шутинге, то GTA 3 ориентируется прежде всего на sandbox.

«ДПК». А чем вы объясняете относительный застой в сфере игр для PC? Новых идей практически нет. Сплошное самокопирование, бесконечные сиквелы, адд-оны и клоны.

Джон. Объяснение очень простое. Издатели элементарно не хотят рисковать. Скажем, Half-Life 2 – предприятие гарантированно более успешное, чем, к примеру, какая-нибудь цацка под названием Happy Funballs. Да и ваш брат журналист вносит свою лепту. Взгляните на темы номера и обложки игровых изданий. Сплошные анонсы и заголовки типа «TOP 10 чего-то там» или «Некий игровой хит 2, 3, 4». И в такой ситуации действительно новой и интересной игре очень трудно пробить себе дорогу. Кстати, из самых крупных компаний только, пожалуй, Ubisoft в последнее время позволяет себе заниматься самыми рискованными (с точки зрения сохранности инвестиций) проектами.

«ДПК». А не хотите ли портировать свои старые игры типа Dangerous Dave на мобильники?

Джон. В принципе, в этом ничего сложного нет. Самое большое препятствие состоит в том, что права на данную торговую марку нам не принадлежат.

Том. Если говорить не о портировании, а о новых играх, то мечтаю продолжить историю Anachronox. Но по причинам, о которых сказал Джон, пока это неосуществимо.

«ДПК». Судя по тому стилю и духу, в котором выдержан Anachronox, можно сделать вывод, что тебе нравятся jRPG (РПГ в японском стиле).

Том. Да, японские RPG – это «наше все». Самая любимая – Chronotrigger, за ней – серия Final Fantasy.

«ДПК». Твои любимые эпизоды «Финалки»?

Том. Я бы назвал FFVII, FFIX. Мне еще очень нравится FFIII.

«ДПК». А из более свежих игр?

Том. Legend of Zelda: Wind Waker.

Джон. И мне, и мне тоже.

«ДПК». Том уже сказал о том, какие игры он любит. А твои предпочтения, Джон?

Джон. Шутеры от первого лица. В последние годы я больше всего балдею от Ghost Recon, Raven Shield и тому подобных вещей. По-прежнему играю в Doom, Quake, Quake 3 Arena.

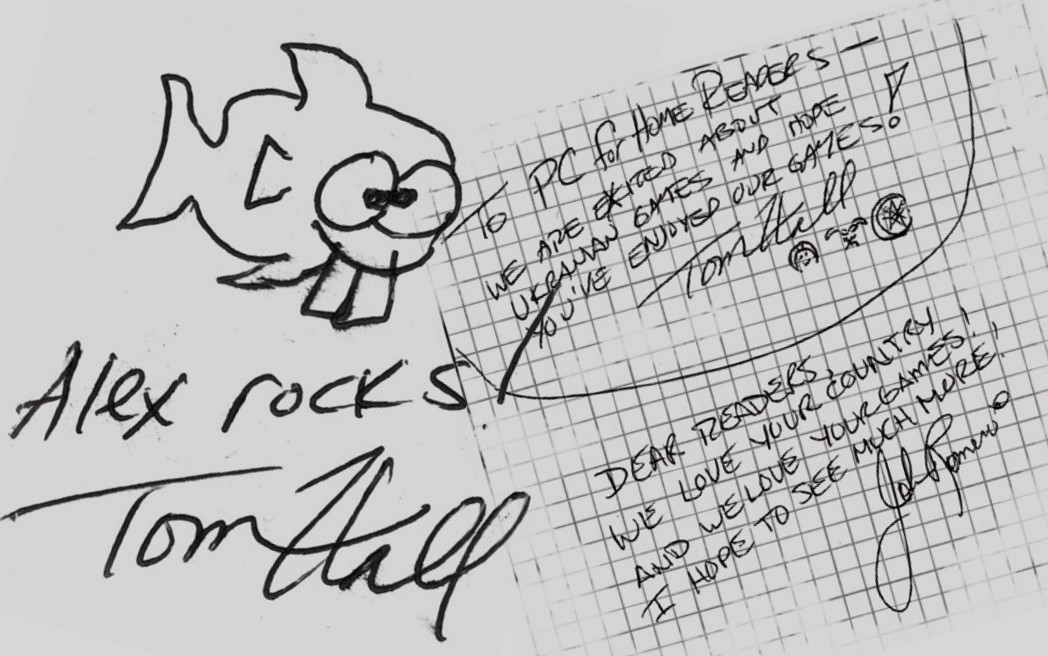
«ДПК». Есть ли у вас какие-нибудь свеженькие сведения о работе над фильмом DOOM?

Джон. За последние десять лет его миллион раз начинали снимать, а потом прекращали. Я надеюсь, что если когда-нибудь киношники и сподобятся его закончить и запустить в прокат, то результат окажется получше, чем «Братья Марио» или «Лара Крофт».

«ДПК». Том, а когда появилась легендарная рыбка Dopefish, и в скольких играх она уже успела спрятаться в самых неожиданных местах?

Том. Она «вылупилась» в 1991 г. в Commander Keen 4. Честно говоря, я уже устал вести счет ее появлениям. По-моему, их свыше двадцати. Более точные данные на ее официальном сайте.

«ДПК». Я смотрю, вам уже принесли еду. Посему не буду мешать приему пищи и с благодарностями откланяюсь. Но попрошу на прощанье черкануть мне в блокнот несколько слов для читателей нашего журнала.




DIGITAL
DFOTO
И ВИДЕО
4
2004 АПРЕЛЬ
ТЕСТ
СУПЕР
«ПРИМОЧКИ»
11
РЕЦЕПТОВ
АПГРЕЙДА
ФОТОКАМЕР
ВНИМАНИЕ! ВАШИ ФИЛЬМЫ В ЖУРНАЛЕ
CD
В КАЖДОМ НОМЕРЕ
В ФОКУСЕ
Canon PowerShot S1 IS
Panasonic Lumix DMC-FZ10
Краски скорости Витаутаса Черняускаса

Олег Данилов

Наши игры: Ревизия. Add-on

Честно говоря, мы подозревали, что сразу после выхода в прошлом номере «Домашнего ПК» статьи «Наши игры: Ревизия» нам придется готовить еще один материал, посвященный отечественной игровой индустрии. Ведь традиционно на конференции разработчиков игр (в этом году она прошла 20–22 февраля в Москве) мы знакомимся с новыми украинскими студиями и их проектами.
Перед вами своеобразный add-on к «Ревизии», в котором мы расскажем еще о шести компаниях, занимающихся созданием игр в Украине.

КОМПАНИЯ «ДИНАМИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ» (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект White Garden
Платформа Sony PlayStation 2
Издатель не объявлен
Дата выхода 2005
Web-сайт www.dynamic-systems.com.ua

Если вы посетите сайт компании НПП «Динамические системы», созданной в 2002 г., то вам трудно будет поверить, что солидные ученые, занимающиеся разработкой систем стабилизации и слежения, виброизолирующих стендов, наклонометрией скважин, обобщенными ненормированными кватернионами и прочими не менее «интересными» с точки зрения далекого от науки читателя вещами, еще и создают игры. Да-да, наряду с серьезными программно-аппаратными комплексами специалисты НПП «Динамические системы» разрабатывают и консольные игры, а также портируют проекты других студий (в частности, литовской компании IVOLGAMUS). Но и этим сфера деятельности сотрудников «Динамических систем» не ограничивается – недавно Роман Марусик и Вячеслав Цисарж написали и издали книгу «Математические методы компьютерной графики», своеобразную матбиблию игрового программиста.

Но вернемся к игре. Проект White Garden – это мистически-философская ролевая игра с видом от третьего лица в стилистике jRPG для платформы Sony PlayStation 2. Уже существует ее полноценная демо-версия для показа потенциальным издателям, а по оценкам разработчиков, к середине 2005 г. игра должна быть полностью закончена.

Как и полагается в jRPG, основной упор в White Garden делается на неординарный многоплановый сюжет, повествующий о таких вечных вопросах, как ценность человеческой жизни и смысл смерти, тщетность нарушения законов бытия. Главный герой игры – Артур Клемович, неизлечимо больной молодой человек – чудом избегает смерти и попадает в фантастический мир «Белого Сада», населенный такими же беглецами из реальности. Этот мир, переживающий смену жильцов, которые одновременно являются и его творцами, распадается, и задача игрока – снова вернуть ему целостность. Но, увы, на happy end можете и не надеяться, ведь в играх жанра jRPG все не так просто, как кажется на первый взгляд.

В технологическом плане White Garden выглядит вполне современно, напомню, речь идет о платформе Sony PlayStation 2. Каждая из полностью трехмерных локаций (всего их около 70) построена из 40 тыс. полигонов, такое же количество отводится и на модели персонажей – все они состоят из 4 тыс. полигонов и 100 костей (используется скелетная анимация). Специально для демо-версии одной из известных украинских фолк-рок-групп был написан 20-минутный саундтрек.

О ролевой составляющей игры говорить пока рано, но мы обещаем внимательно следить за первым чисто консольным украинским проектом и держать вас, уважаемые читатели, в курсе.





MINDLINK STUDIO (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект Telladar Chronicles: Reunion
Издатель не объявлен
Дата выхода I кв. 2005
Web-сайт www.mindlink.com.ua



Киевская студия MindLink была образована меньше года назад (сейчас в ее составе около 15 человек), но за это время разработчики успели подготовить почти играбельную демо-версию своей стратегической игры Telladar Chronicles: Reunion, показанную в рамках «Ярмарки проектов КРИ 2004». Увиденное нами позволяет с уверенностью сказать – игра будет выглядеть по крайней мере не хуже, чем Rome: Total War от Creative Assembly.

Итак, «Хроники Тэлладара» представляют собой стратегию с пошаговым (хотя на самом деле это не классический turn based, а скорее, continues turn based) глобальным режимом и тактическими боями в реальном времени. От Rome: Total War проект MindLink отличает в первую очередь фэнтезийный мир, что, как вы понимаете, дает возможность использования магии прямо на поле боя и наличие бóльшей гибкости при создании сюжета. Но это только верхушка айсберга.

Тэлладарская империя, некогда могучее государство людей, вследствие недальновидной политики наместников и ставшего марионеткой в их руках Императора оказалась на грани гибели. Игроку в роли молодого знатного рыцаря, по воле случая ставшего регентом при малолетнем сыне погибшего правителя, предстоит объединить раздробленную страну и стать ключевой фигурой в истории всего игрового мира.

В глобальном режиме разработчики планируют реализовать более серьезные экономическую и политическую модели, чем в играх серии Total War. Любители микроменеджмента смогут лично управлять постройкой добывающих и производственных «мощностей», налогами и распределением бюджета в подвластных провинциях (а их более 30, причем каждая делится на несколько областей). Для тех же, кто предпочитает сконцентрироваться на боевых действиях, обещана возможность переложить (полностью или частично) рутину на плечи наместников (AI). В качестве этих доверенных лиц выступят NPC, каждый из которых имеет свои собственные мотивацию, цели и жизненную позицию. Но следует быть осторожным – кое-кто из наместников может предать Империю или попытаться устроить переворот, кто-то станет подворовывать и т. д.

Еще одна любопытная особенность глобального режима – создание войска не только по заданным шаблонам, а собственноручно, подбирая необходимую комбинацию доспехов (30 видов) и оружия (50 видов) из имеющегося на складах. При наборе кавалерии можно выбирать даже тип брони для лошадей. Варьируется и размер каждого отряда. Так что уникальность любой армии в игре гарантируется, тем более что мир Telladar Chronicles населяют около 15 рас и наций – для всех их предусмотрен собственный набор доспехов, щитов и вооружения. А теперь прибавьте к этому систему накопления опыта солдатами и более чем 100 заклинаний и ритуалов, изрядная часть которых будет применяться на поле боя, и вы поймете, что «Хроники Тэлладара» совсем непохожи на Rome: Total War.



Не менее интересные нововведения предполагаются и в тактической части. Во-первых, использование магии способно полностью поменять характер сражения. Несколько сильных магов могут боевыми заклинаниями нанести ощутимые потери вражеской армии, укрепить дух своих войск или, наведя панику, рассеять отряды неприятеля, подлечить раненых или вновь поднять павших. Ну и конечно, маги, наряду с осадной техникой, незаменимы при штурме крепостей. Битвы в игре обещают стать действительно масштабными – одновременно на карте размером 4 кв. км смогут сражаться до 20 тыс. пехотинцев/конников/магов/чудовищ (и это без учета резервов, численность которых ограничивает только толщина кошелька). Во-вторых, при подготовке к битве будет позволено возводить полевые укрепления, устраивать засады и создавать ловушки. Для удобства управления большими армиями авторы дадут игроку возможность запоминать и редактировать построения, после чего отдавать в бою приказы на перегруппировку буквально одним нажатием клавиши, а также передавать NPC управление частью армии.

Особое внимание создатели обещают уделить штурму крепостей и городов с использованием (наряду с магией) различных осадных орудий и башен, штурмовых лестниц, подкопов и т. д. Мало того, замки, по идее, должны разрушаться посекционно, т. е. вполне реально обрушивать башни и делать бреши в стенах.

Выглядит боевая часть Telladar Chronicles просто великолепно. Детализация юнитов впечатляет, впрочем, как и система рассинхронизации движений, позволяющая избежать «эффекта клонов». Оценить графику игры вы можете и сами как по представленным скриншотам, так и по ролику, размещенному на ДПК-CD.

Безусловно, обещания сотрудников MindLink звучат очень заманчиво. Посмотрим, что из задуманного ими окажется в финальной версии игры. По планам авторов, релиз проекта, издатель которого пока не объявлен, намечен уже на начало следующего года.

UCT (УКРАИНА, КИЕВ)

Игры нет
Проект StarMaster Online
Издатель не объявлен
Дата выхода конец 2004 г.
Web-сайт www.starmasteronline.com

По основному профилю деятельности компания UCT – Internet-провайдер, но ее название хорошо известно и украинским игрокам. Уже несколько лет фирма поддерживает и администрирует два шарда Ultima Online – Night Day (*www.nightday.com.ua*) и Eclipse (*www.eclipse.uct.ua*), поэтому неудивительно, что для первого самостоятельного проекта, StarMaster Online, разработчики выбрали жанр MMORPG.

На самом деле StarMaster – не только MMOG и не только RPG. В дополнение к online-режиму авторы собираются снабдить игру полноценной однопользовательской и мультиплеер-составляющими. Что же до точного жанрового определения, то StarMaster можно описать как космический action/симулятор с элементами RPG. Одним словом, проект UCT – это попытка создать online-инкарнацию великой Elite.

Действие игры происходит в недалеком будущем в Солнечной системе, ставшей ареной ожесточенных битв между людьми и Другами. Кто такие Други – это первая из сотни загадок «Повелителя Звезд»; прообразом их государственного строя стали некоторые тоталитарные державы Земли (плакаты в стиле 40–50-х годов на стенах космических станций выглядят весьма оригинально).

В игре планируется реализовать два основных режима. Космический – в котором игрок на собственном корабле сражается с NPC и другими игроками. И «наземный» – здесь действие происходит на космических станциях и поверхности планет. В ролевой системе присутствуют способности, необходимые как пилотам, так и космическим пехотинцам, а также масса мирных умений, позволяющих проводить научные исследования, выгодно торговать, добывать ресурсы, воровать и т. д. Каждая способность имеет две характеристики – теоретический уровень знаний, получаемый в школах или академиях, и практический опыт, зарабатываемый при использовании конкретных умений. Первый показывает, что игрок может совершить то или иное действие (знает, как это делается), второй определяет, насколько хорошо (качественно, быстро и т. д.) это у него получится.

Собственно боевая часть, демо-версию которой мы посмотрели в офисе UCT, это скорее Quake в космосе, чем полноценный симулятор. В плане графики StarMaster, безусловно, уступает своим западным аналогам, но это – сознательный шаг создателей игры. Ориентируя ее в первую очередь на пользователей из стран СНГ, авторы пытаются сделать все, чтобы клиентская часть стабильно и быстро работала даже на слабых компьютерах.

Из интересных особенностей боевой части стоит упомянуть возможность управлять как истребителями, так и большими кораблями – крейсерами, авианосцами, станциями. Это потребует четкого взаимодействия многих игроков, каждый из которых возьмет на себя управление какой-нибудь подсистемой космолета. Ну а кроме битв с кораблями-монстрами, игрокам предлагается заниматься добычей ресурсов, исследованием огромного космоса (размер уровней просто поражает), торговлей, пиратством и т. д.

«Наземная» часть начала разрабатываться только недавно, так что сейчас нельзя с уверенностью сказать, дадут ли нам повоевать на станциях, или они станут просто местами торговли, общения и источниками квестов.

На самом деле все перечисленное – лишь малая толика того, что значится в планах разработчиков. А там есть и возможность приручать инопланетных зверей, создавать прототипы кораблей и оружия, собирать собственный флот и многое другое. Есть много тайн, которые игроку предстоит разгадать, и много артефактов, которые предстоит найти. Главная цель онлайн-игры – стать Повелителем Звезд, найти могущественных союзников и...

Проект StarMaster Online выглядит достаточно интересно, так что мы будем внимательно следить за его развитием и, конечно, информировать о прогрессе StarMaster Online наших читателей.



LUCKY SOFT (УКРАИНА, ДОНЕЦК)

Игры нет
Проект MMO
Издатель не объявлен
Дата выхода не объявлена
Web-сайт www.luckysoft.com.ua

Похоже, восточный регион становится вторым украинским центром разработки компьютерных игр. В Донецке, Северодонецке, Луганске уже сейчас существуют шесть компаний, занимающихся играми. А не так давно появилась еще одна – Lucky Soft, начавшая работу над глобальной многопользовательской игрой. К сожалению, на момент написания статьи никакой дополнительной информации о проекте у нас не было, но мы обещаем рассказать о молодой донецкой студии в одном из ближайших номеров «ДПК».

ABSOLUTIST.COM (УКРАИНА, ДНЕПРОПЕТРОВСК)

Игры более сотни shareware- и online-игр
Проекты shareware-игры
Платформы PC, Mac, Palm, Pocket PC, мобильные телефоны
Web-сайт absolutist.com



В Украине немало компаний, занимающихся разработкой shareware-игр, а также игровых продуктов для портативных компьютеров и мобильных телефонов, но, пожалуй, днепропетровскую Absolutist.com можно назвать самой известной и крупной из них.

Судите сами. Студия, созданная три с половиной года назад, за прошедшее время успела выпустить около 70 (!) shareware-игр для различных платформ и более 50 (!) бесплатных online-игр. При этом портал Absolutist.com, на котором можно загрузить все проекты компании и поиграть в online, входит в десятку самых популярных Web-сайтов такого рода в мире. Впечатляющие результаты!

Сотрудники Absolutist.com, а сейчас в команде более 25 человек, считают, что создать качественную офисную игру (а продукты именно этого «жанра» чаще всего выходят из-под их «пера») – это очень непростая задача. Какая-нибудь мелочь, незаметная на первый взгляд, может сделать игру чрезвычайно увлекательной, принести ей множество поклонников, а может ее непоправимо испортить. Поэтому авторы внимательно относятся ко всем нюансам в процессе разработки игры.



Вначале своей деятельности в Absolutist.com создавали игры только для Windows, но со временем начали осваивать и другие платформы – Linux, карманные компьютеры. Сейчас команда активно занимается продуктами для различных моделей мобильных телефонов и приставок Power TV. На данный момент днепропетровские разработчики делают игры сразу под шесть базовых операционных систем: Windows, Mac, Linux, Pocket PC, Palm OS, Symbian. Ввиду того что некоторые ОС, в частности Pocket PC и Symbian, имеют большое количество «клонов», цифру шесть можно смело умножить на два.

Сейчас у Absolutist.com в разработке находится еще около десятка shareware-проектов для различных платформ. Предпочитая делать «маленькие» игры, руководствуясь принципом «Просто – не значит примитивно», ее специалисты считают, что такие проекты требуют не меньших, а зачастую и больших усилий и внимания, нежели масштабные разработки.

Тем не менее сейчас в портфолио компании есть и один «большой» проект – приключенческая игра с элементами аркады... про Колобка. Сотрудники Absolutist.com позиционируют ее как детскую, которая будет интересна и малышам, и подросткам, и взрослым.

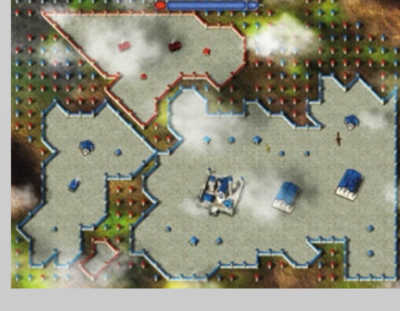
Демо-версии нескольких игр Absolutist.com для PC, благодаря любезному разрешению авторов, мы разместили на ДПК-CD, а их версии для остальных ОС, как и десятки других игровых программ, вы можете найти на сайте *absolutist.com.*





ITGROUP (УКРАИНА, ДОНЕЦК)

Игры Magic Stone, Feudal Lords
Проекты «Зеркало», «Крит»
Издатель не объявлен
Дата выхода не объявлена
Web-сайт www.itg.drfc.biz



Молодая донецкая фирма ITGroup основана в июле 2002 г. Команда разработчиков состоит из восьми человек и уже имеет в своем активе две завершенных игры. В настоящий момент они трудятся еще над двумя проектами.

Первый проект ITGroup – необычная трехмерная обучающая игра-викторина для детей Magic Stone. И хотя для ее создания был использован давно известный движок Genesis 3D, выглядит игра весьма впечатляюще. В викторине могут участвовать до 6 игроков, перемещающих своих персонажей по игровому полю и сражающихся между собой. Для перемещения и поединков необходима энергия, которая добавляется при правильных ответах на вопросы, задаваемые компьютером. В игре предусмотрена возможность подключения дополнительных баз знаний.

Второй проект – логическая игра Feudal Lords – делался уже с использованием собственного движка yy3D и стал своего рода испытательным полигоном для новых технологий. По сути, Feudal Lords – это выполненная в стратегическом стиле вариация на тему хорошо знакомой всем игры «Точки», в которую многие учащиеся вот уже сто лет играют на листках в клеточку во время уроков. Задача играющего своими точками (в Feudal Lords – башни) окружить точки противника, захватив как можно большую территорию под постройку крепости.



В процессе разработки сейчас находится третий проект ITGroup – Mirror («Зеркало»). Это электронная энциклопедия, рассказывающая об истории и мистических особенностях зеркал. Она будет содержать трехмерные модели различных устройств, где применялись зеркала, 3D-ролики и т. п. Один из эпизодов, на котором будет сделан акцент – полумифическая история о сожжении Архимедом римского флота с помощью зеркал. При создании «Зеркала» используются технологии, которые получат дальнейшее развитие в еще одном проекте ITGroup – стратегии «Крит».

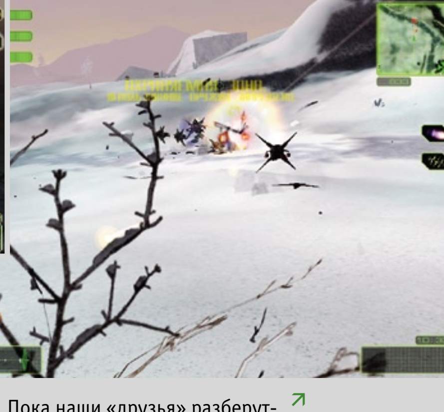
«Крит» – это уже действительно «большая» игра на базе новой версии движка yy3D. Глобальная стратегия с элементами фантастики, развитой экономической и реалистичной боевой частью. Сейчас работа над «Критом» находится в стадии pre-production – дописывается сценарий, дорабатывается список особенностей игры, продумывается геймплей.

Компания ITGroup участвовала в Конференции разработчиков игр 2004, где привлекла внимание специалистов, издателей и простых посетителей.

Смерть не фатальна.
Ты возродишься, брат механоид



Движение на торговых трассах весьма оживленное. А что еще нужно сухопутному пирату?



Пока наши «друзья» разберутся, я постою в охраняемой зоне



Далека дорога моя...

ПАСПОРТ

Жанр микс
Разработчик SkyRiver Studios
Издатель «1С»
Web-сайт skyriver.ru/mechanoids

SkyRiver Studios
Молодая студия-разработчик из Самары. «Механоиды» – первый проект компании, ярко демонстрирующий креативный потенциал команды
Игры нет
Проекты не объявлены
Web-сайт skyriver.ru

ФОРМУЛА ИГРЫ

HoveRace + «Космические Рейнджеры» = **«Механоиды»**

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Очень интересный проект, ориентированный на любителей нестандартных игр

Графика	★★★★★
Звук	★★★☆☆
Играбельность	★★★★☆

+ Качественная графика; необычный игровой мир; большая свобода действий и путей развития; интересный сюжет

– Временами неадекватное поведение AI; высокие системные требования

Полигон

Олег Данилов

Главная фишка последнего времени – свободный геймплей. «Корсары», Morrowind, GTA 3, «Космические Рейнджеры», Freelancer – далее везде. «Механоиды» – одна из подобных игр. Лети куда хочешь, выбирай цели и средства, присоединяйся к любому из двух десятков кланов или оставайся Свободным, предавай или будь верным – разрешено все, что не запрещено. В восьми секторах Полигона кипит жизнь – грузовые глайдеры Трансов и Панцирников снуют между заводами и базами; хищные, даже по обводам, машины Захватчиков, Следящих камней и Диких поджидают торговцев в засадах; близкие к Суперу Первые и Счетчики патрулируют магистрали, преследуя какие-то свои цели. Мир Полигона живет по собственным правилам, и вы – всего лишь один из тысяч механоидов, населяющих его.

В принципе, «Механоиды» – ролевая игра. Только никаких параметров персонажа здесь нет. Во главе угла – собственно отыгрывание роли. Такие понятия, как очки опыта и уровень, хоть и присутствуют, но играют вспомогательную роль – это необходимые условия доступа в различные секторы Полигона и вступления в некоторые кланы. Ну и конечно, показатель вашей силы. Впрочем, кое-какие общие черты со стандартной RPG найти можно. Класс персонажа в данном случае определяется выбором глайдера – шасси, внутри которого размешен блестящий металлический шар со сверхпрочной броней, – собственно механоид. Атакующий глайдер с дальнобойным оружием – аналог лучника. Такая же машина с вооружением ближнего боя – воин. Транспортник – торговец. Универсальный глайдер – мультиклассовый персонаж. Опять-таки, выбор брони, оружия, двигателя и т. д. означает и выбор тактики. Дополнительные устройства, улучшающие базовые характеристики машин, можно сравнить с магическими амулетами и кольцами.

Собственно, по геймплею «Механоиды» ближе всего к гонкам с использованием оружия, например HoveRace, в которых убрали границы трассы, или action типа старого доброго Descent, только не в коридорах космических станций, а на открытом воздухе (хотя коридоры в игре есть, и это один из самых больших ее минусов – миссии под землей абсолютно невразумительные). Глайдеры привязаны к поверхности земли, так что симулятором здесь и не пахнет, чистой воды action со стандартной WASD-раскладкой.

Чем, кроме свободного геймплея, цепляют «Механоиды», так это необычным сюжетом (пересказывать не буду – сами увидите), оригинальным миром и графикой. Хотя внешний вид различных секторов и отличается по качеству исполнения. Лучше всего выглядят Тундра, Болота и Холмы, т. е. зеленые, наполненные растительностью локации (кстати, трава и всякие цветочки-грибочки имеются в избытке и смотрятся весьма неплохо). Безжизненные Скалы, Вулкан, Пустыня и Арктика им явно проигрывают. Модели самих глайдеров удались разработчикам на славу – дизайн в меру консервативен, в меру оригинален. Ну и конечно, потрясающе сделаны различные пиротехнические эффекты. Но все эти красоты выставляют весьма серьезные требования к вашему железу – особенно fps «проседает» от взрывов. А вот звук в игре разочаровал, да и музыка подкачала.

Под конец хотел немного поругать создателей игры за ряд недоработок в плане геймплея, а также все-таки просочившиеся в релиз глюки, но буквально в момент завершения статьи вышел патч 1.02, который исправляет практически все ошибки. Так что приятной игры всем. И удачи в поисках Цели.

Игры, близкие «Механоидам» по духу

«Космические Рейнджеры» **ДПК 1–2/2003**
Freelancer **ДПК 4/2003**

Враги сожгли родную хату. Тусовка Первых возле разрушенной базы



Помиловать

Андрей Грабельников

Ожидать пристойных игр от патологических неумех и двоечников из Related Designs, унавоживающих рынок тухлыми стратегиями реального времени, все равно, что требовать вменяемых фильмов от ужасного Эда Вуда – худшего, напомним, режиссера forever. С той лишь разницей, что маэстро Вуд добился-таки всемирной известности, а упоминание о Related Designs заставляет вздрагивать лишь корреспондентов игровых СМИ. Уточним, последний бастард указанных авторов, No Man's Land, после нашего с ним теплого рандеву еле уволок ноги, заслужив почетную двойку в графе «играбельность». В некрологе пришлось констатировать, что разработчиков спасет, пожалуй, лишь полная кадровая перестановка. Что, по-видимому, и произошло.

Ураганные перемены коснулись, кажется, всего, кроме жанровой принадлежности. Оставлена, наконец, злополучная Америка – стратегически мыслящие граждане парят над городами и весями средневековой Европы. Игра удачно микширует Stronghold и любую, на ваш выбор, стратегию с уклоном в животноводство. Наблюдается приятный крен в сторону осады и, соответственно, обороны крепостей. На первых ролях – широчайший ассортимент осадных аксессуаров от приставных лестниц до требушетов и пушек различных калибров. Впрочем, как и в помянутом Stronghold, устройства отказываются самостоятельно функционировать, требуя непосредственного участия юнитов. Так, в самую большую кулеврину необходимо запрячь сразу пятерых пехотинцев.

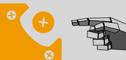
Строительство фортеции обставлено замечательно. Труженики колхоза работают почти независимо, т. е. никто не отменяет возможности самолично водить каждого доброго крестьянина за руку, но, расставив должным образом приоритеты, о крепостных можно и забыть. Все доступные манипуляции, как то строительство зданий, производство юнитов, апгрейды и прочая, доступны из одной вкладки интерфейса, что отменяет необходимость всякий раз елозить курсором по направлению к базе. Жаль только, нельзя удаленно обдавать интервентов горячей смолой.

Вот ведь как иногда случается – предвкушаешь разгромную рецензию, изобилующую словом «ужас» и его синонимами, а получается чуть ли не хвалебная песнь, до которой Castle Strike осталось всего ничего – вправить искусственному болвану мозги, отшлифовать интерфейс и разобраться с уровнями агрессивности. Верю в будущее воспрянувших разработчиков омрачает только скорый релиз America II, ее экзекуция будет вынесена на наши страницы вне очереди.

ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Related Designs
Издатель Data Becker
Web-сайт www.castlestrike.de

Related Designs
Зацикленный на проамериканской тематике немецкий разработчик вдруг воспарил духом и, сбросив вериги юродивого, создал первый в своей жизни приличный проект. Чудес бывает!
Игры America, No Man's Land
Проекты America II
Web-сайт www.relateddesigns.de



ВЕРДИКТ ★★★★★

Крепко стоящая на ногах стратегия уровня как минимум Warrior Kings

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Интересный и динамичный игровой процесс; приятная графика; достаточно дружелюбное управление

– Слабый искусственный интеллект; мелкие недоработки



Обратите внимание на калибр царь-пушки. King Size!

Подготовка к осаде





Если вам нравится осаждать/оборонять крепости, см. также
Stronghold. Crusader **ДПК 8–9/2003**
Warrior Kings: Battles **ДПК 6/2003**

Граждане защитники, звоните 01!



Расторопный герой как всегда поспевает на тлеющие уголья и обглоданные косточки родственников

ФОРМУЛА ИГРЫ

Warrior Kings + Stronghold + WarCraft = **Castle Strike**



Обратимся к первоисточнику

Neighbours from Hell **ДПК 8–9/2003**

Одна из мини-игр

Финальный гэг игры…



…и его последствия

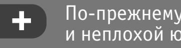
ПАСПОРТ

Жанр аркадная головоломка
Разработчик JoWooD Productions
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Руссобит-М»
Web-сайт www.neighbours-from-hell.com

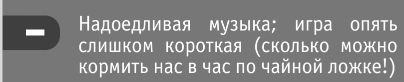
JoWooD Productions
Мало кто сегодня уже помнит, что начинала эта австрийская компания-издатель как разработчик и, надо сказать, весьма неплохой. А первым ее проектом был Industry Giant (1997). Сейчас это один из самых динамично развивающихся европейских издателей, многие игры которого официально локализуются для СНГ.
Игры Industry Giant, Industry Giant II, Neighbours from Hell
Проекты Transport Giant
Web-сайт www.jowood.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Как достать соседа» + жена + мама = **«Как достать соседа 2»**



ВЕРДИКТ ★★★★★



Необходимое дополнение – оригинальная игра была явно коротковата

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Локализация	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ По-прежнему симпатичная графика и неплохой юмор

– Надоедливая музыка; игра опять слишком короткая (сколько можно кормить нас в час по чайной ложке!)

И это все? 14 миссий?



Дела соседские

Олег Данилов

Какие чувства вы испытываете, узнав об отъезде соседей в отпуск? Я – несказанную радость. Ведь это значит, что по крайней мере несколько недель я буду избавлен от веселых вечеринок с обязательными народными плясками и хоровым исполнением блатных и фольклорных хитов, от утренней монотонной ругани на кухне (ох уж и звукоизоляция в современных домах) и прочих радостей коммунального общежития. Старый же наш знакомый Вуди (см. «ДПК», № 8–9, 2003) не из таких – он не согласен расстаться с любимым Соседом ни на минуту и потому смело отправляется вслед за ним в морской круиз с посещением Китая, Индии и Мексики. Конечно же с целью «скрасить» Соседу путешествие и сделать этот его отпуск действительно «незабываемым».

Никто даже не сомневался, что сиквел великолепной Neighbours from Hell (в отечественном прокате «Сосед из Ада») появится так быстро, как только возможно. Уж слишком по душе она пришлась пользователям всех стран («добрые» соседи – явление интернациональное) и слишком короткой оказалась. Душа требовала продолжения банкета. И оно последовало.

Итак, Вуди отправляется вслед за Соседом в путешествие. Компанию непутевому «дяде Феде» (позаимствую-ка я эту «кличку» из своего прошлого обзора – имени Соседу так и не придумали) составляют его «красавица»-жена Ольга («слона на скаку остановит и хобот ему оторвет»), отпрыск (вполне безобидный и даже полезный малыш), престарелая мамаша-не-промах и ее собачка неизвестной науке породы. А это значит… Правильно, теперь объектов для издевательств стало больше.

Если вы думаете, что разработчики особо напрягались, создавая сиквел, забудьте. По сути, все, что они сделали, – придумали новые гэги, да внесли некоторые косметические изменения в геймплей. Даже надоедливая мелодия, так доставшая нас в первой части, перекачала во вторую. Зато над гэгами потрудились на славу. Секретов раскрывать не буду (сами посмотрите), но скажу, что теперь бедного Соседа можно пугать акулами, кормить старыми велосипедными покрышками, отдавать на растерзание слону, обливать водой, топить, поджигать, бить током и тяжелыми предметами и т. д. и т. п. Но, конечно же, апофеоз гэгов – избиение «дяди Феди» женой или мамочкой – порой бедного Соседа по-человечески жалко.

Из нововведений хочется отметить исчезновение stealth-режима, появление мини-игр, связанных с получением необходимых для гэгов предметов, и изменившуюся систему рейтингов. В сиквеле теперь больше многоступенчатых приколов, да и одноходовые стали заметно сложней. В остальном это все тот же любимый вами «Сосед из Ада», так что циферка «2» в названии преждевременна.

P.S. Они, что издеваются – опять только 14 уровней! Игру можно пройти в течение одного вечера! Даешь продолжение, или лучше сразу два! И побыстрей!

Юность губернатора

Андрей Грабельников

Конан, дорогие дети, это такая радикальная помесь культуриста и стриптизера в меховых трусах, предпочитающего иным аргументам вариации колюще-режущего самых нескромных размеров. Сложно привести адекватный пример, индустрия давно не вспоминает о таких типажах. Однако историки подтвердят: нынешний губернатор Калифорнии, примерный, казалось бы, семьянин, по молодости лет облачался в меховое исподнее и гримасничал перед объективами камер. Так и было, да.

«Конан» как компьютерная игра кажется посланцем босоногого детства, подарком для декадентов, не попадающим под современные критерии оценок. Мы ожидали чего-то подобного, предполагая, что высокая концентрация маскулина (это когда внутреннюю сторону монитора заливает кровищей, а вы, по-звериному оскалившись, просите добавки) обратит примитивность процесса в увесистый плюс. Не смотрите в сторону Return of the King – чересчур заумно, верным ориентиром служит прекрасная в своей незамысловатости игра Rune. Впрочем, кое-какие параллели можно при желании провести и с «Возвращением Короля». За каждого поверженного оппонента кровожадный дикарь получает очки опыта, которые потом волен потратить на приобретение новых комбо и усиление уже находящихся в арсенале приемов. И это, пожалуй, единственный стимулирующий нажатие четырех кнопок фактор.

Сюжет, способный увлечь только самых маленьких и их четвероногих друзей, раз за разом окунает варвара в самые трэшевые и замусоленные локации последних нескольких лет. Может, Роберту Ховарду это и казалось эпичным, но сейчас даже не смешно. Уровни представляют собой весьма скромные комнаты, скроенные безо всякого дизайнерского участия, захламленные в нагрузку агрессивным отребьем, на котором приходится отрабатывать свежекупленные комбо, попутно сражаясь с интерфейсом и камерой. Показательно, что заучивать комбинации ударов нет необходимости, можно обойтись методичным массированием двух мышекнопок и завершить игру. Ужасно еще то, что мечущийся в бреду разработческий гений порой заставляет варвара скакать горным козлом по скользким уступам, позабыв о том, что на руках у игрока консольная система сохранений, кривое управление и невменяемый оператор. Это, впрочем, так, придирки. Главный недостаток игры в том, что исполняемый Конаном танец мясника не околдовывает вас заклинанием Bloodlust и не вдохновляет на дальнейшие подвиги.

ПАСПОРТ

Жанр 3D-action
Разработчик Cauldron
Издатель TDK Media Interactive
Web-сайт www.conangame.com

Cauldron
Восточноевропейская непредсказуемость. Их Chaser казался лучшим из того, что можно сотворить в условиях ограниченного бюджета, а вот попытка создать блокбастер на основе лицензии не засчитана.
Игры Chaser, Spellcross, Battle Isle: The Andosia Wars
Проекты не объявлены
Web-сайт www.cauldron.sk



Так, кажется, выглядит ад во всех второсортных играх

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Припорошенный пылью герой восьмидесятых возвращается на все игровые платформы разом. Увы, победоносным это возвращение назвать нельзя

Графика	★★★☆☆
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★☆☆☆

+ Оригинальное музыкальное оформление; система приобретения навыков

– Неудобное управление и позиция камеры; примитивные маленькие уровни; устаревшая графика

ФОРМУЛА ИГРЫ

Rune – атмосфера – удобное управление = **Conan: The Dark Axe**



Нехитрыми методами Конан приручает гигантского кольчатого червя

Пикты, оказывается, вымерли вовсе не в результате катаклизма



Это был не лесоруб

Посмотрите обязательно

Enclave **ДПК 5/2003**
Severance: Blade of Darkness **ДПК 4/2001**
Rune **ДПК 12/2000**

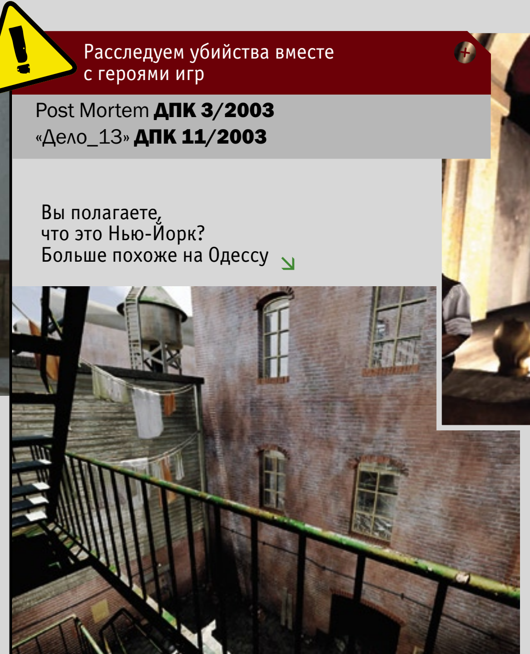


Берегитесь!
Джек Потрошитель вышел на охоту

Расследуем убийства вместе с героями игр

Post Mortem **ДПК 3/2003**
«Дело_13» **ДПК 11/2003**

Вы полагаете, что это Нью-Йорк? Больше похоже на Одессу





«Пой, ласточка, пой! Пой, не умолкай!»

ПАСПОРТ

Жанр адвентюра
Разработчик Galilea
Издатель The Adventure Company
Web-сайт www.adventurecompanygames.com/tac/ jack_the_ripper

Galilea
Французская студия Galilea звезд с неба не хватает, ваяя адвентюры и стратегии среднего качества. При изучении ее послужного списка бросается в глаза тот факт, что последние игры были локализованы фирмой «1С».
Игры Loch Ness, The Faraoh's Curse – Cameron Files 2, Pax Romana
Проекты Vanguard Project!
Web-сайт www.galileagames.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

Post Mortem – стиль и шарм = **Jack The Ripper**

ВЕРДИКТ ★★★★★

Не очень удачная реализация в общем-то неплохой идеи

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Неплохая озвучка персонажей; песни «ирландского соловья» Эбигейл

– Устаревшая графика; не очень интересный и вялый линейный геймплей; малое количество и простота головоломок



В трущобах Нью-Йорка

Александр Птица

Репортерская доля – не сахар, даже если на дворе лохматый 1901 год. Слово главреда – закон, который должен выполняться беспрекословно. Опасности и риск для жизни корреспондента не в счет. Вот и пришлось Джеймсу Палмеру из ежедневного таблоида New York Daily сломя голову броситься в омут мрачных улочек гигантского города. Родной газетке как воздух нужен рост тиража, а что может быть лучше для решения этой задачи, чем ежедневные репортажи о ходе поисков загадочного преступника. Налицо жестокие убийства проституток с расчлененкой. Так и окрестили маньяка, подобно его лондонскому коллеге, Джеком Потрошителем. Полиция разводит руками в собственном бессилии, а журналист берет след. Более того, изощренный преступник постепенно становится поклонником писательского таланта Палмера, начинает отслеживать его публикации и даже отправлять свои послания репортеру.

В принципе, затравку для приключенческой игры можно считать недурственной, учитывая, что хороших криминально-детективных адвентюр не так уж и много. Очень жаль, но Jack The Ripper так и не смог по уровню дотянуться до лучших представителей жанра. Фигурально выражаясь, разработчики сумели своими же руками убить собственное дитя, умудрившись напортачить практически во всем: начиная от интерфейса и заканчивая самым главным для адвентюры – количеством и качеством головоломок.

Из игр последних лет, близких по настроению к «Джеку Потрошителю», мгновенно вспоминается Post Mortem. Но сравнивая оба псевдоисторических детектива, приходишь к выводу, что Jack The Ripper проигрывает по всем статьям.

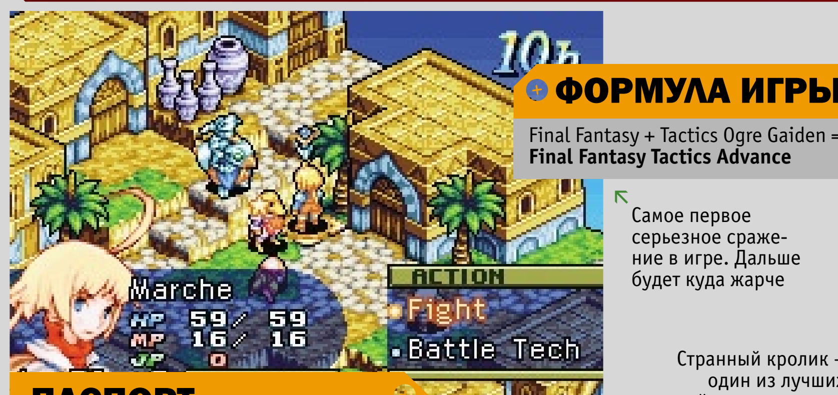
Кстати, с самой первой и наиболее тяжелой для решения загадкой игрок сталкивается практически сразу же, пытаясь перейти из редакции газеты в следующую локацию. Какому изощренному садисту (не иначе, как самому Джеку Потрошителю) могла прийти в голову «гениальная» идея переноса объектов из инвентаря на кнопки, приколотые к карте. Этим не исчерпываются неприятные сюрпризы, предлагаемые интерфейсом, но чтобы не портить себе и вам настроение, перечислять их не будем.

Геймплей и графику в нашем клиническом случае совершенно невозможно рассматривать в отрыве друг от друга. Ну сколько можно эксплуатировать все тот же подход с видом из глаз, панорамированием и Myst-о-Cryo-подобным перемещением при нажатии на стрелочки, указывающие направление. Выдержать такое издевательство мы способны только в тех случаях, когда нет никаких сил оторваться от сюжета, или работа художников-декораторов, ответственных за изображение окружающей среды, заставляет то и дело кричать «Вау!». Но «Джеку» не повезло. Он не может предложить ни того, ни другого.

А как обстоит дело с глубоко проработанными и запоминающимися характерами персонажей, с которыми волею судеб сталкивается Палмер? Попросту никак! По большому счету, в памяти остается лишь певичка Эбигейл, да и той сто верст шагать лесом до блестящей коллеги по вокальному цеху, старушки Хелен Романски из образцово-показательной «Сибири».

Если кто-то из наших читателей сподобится добросовестно прожить с журналистом Палмером весь отмеренный ему разработчиками на расследование дела о Джеке Потрошителе временной промежуток в двенадцать дней и добраться до уникального в своей бессмысленности финала, его следует признать редким экземпляром и наградить почетным знаком «За преданность жанру халтурной адвентюры».





ФОРМУЛА ИГРЫ

Final Fantasy + Tactics Ogre Gaiden = **Final Fantasy Tactics Advance**

Самое первое серьезное сражение в игре. Дальше будет куда жарче



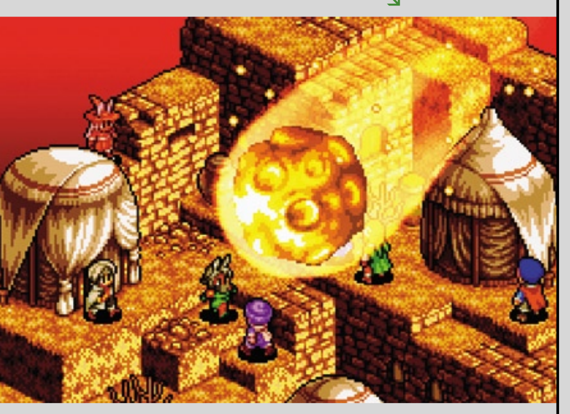
Странный кролик – один из лучших друзей главного героя

ПАСПОРТ

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Square/Enix
Издатель Nintendo
Платформа GameBoy Advance
Web-сайт ffta.nintendo.com

Square/Enix
Компания, появившаяся в результате слияния двух знаменитых коллективов японских разработчиков, радует игроков исключительно качественными продуктами, многие из которых стали культовыми. Отметим хотя бы известный сериал Final Fantasy, эталон качества для всех jRPG.
Игры серия Final Fantasy, серия Dragon Quest, Unlimited Saga, Kingdom Hearts, Grandia и множество других
Проекты Final Fantasy XII
Web-сайт www.square-enix-usa.com

Специальные умения выглядят весьма впечатляюще



Правила боя

Сергей Галёнкин

Сериал Final Fantasy давным-давно вышел за пределы своей привычной среды обитания – домашних телевизионных консолей, и теперь присутствует практически везде: в комиксах, на киноэкране и даже в карманах у самых преданных поклонников.

Final Fantasy Tactics Advance, вольный римейк Final Fantasy Tactics, которая вышла в свое время на PS One, – не первая игра цикла, появившаяся на карманных консолях. Однако если предыдущая разработка FFVI представляла собой обычный порт со SNES, то здесь мы имеем дело с продуктом, разработанным специально для GameBoy Advance, с учетом всех особенностей портативной приставки.

В первую очередь это сказалось на графическом оформлении. Имея за плечами опыт работы над проектами для «больших» консолей, создатели FFTA сотворили, наверное, самую красивую и стильную игру для GBA, использовав все возможности приставки по максимуму. Никаких архаизмов, как это часто случается, – Final Fantasy Tactics Advance выглядит намного лучше Heroes of Might & Magic IV на ПК. Ручная работа, большая редкость в наше время трехмерных редакторов.

Серия FF: Tactics отличается от своей прародительницы урезанной ролевой частью, меньшим количеством диалогов и практически полным отсутствием сюжета. Взамен нам предлагаются весьма серьезные тактические поединки, которые, собственно, и занимают почти все игровое время.

Хотя вам и может показаться, что система боев очень близка другим играм этого жанра, вроде Tactics Ogre Gaiden, такое заблуждение быстро развеется. Для начала – все сражения в FFTA происходят по очень жестким правилам с обязательным присутствием судей на поле. Да, вы не ослышались – даже если ваша компания столкнется с бандитами в глухой чаще, вездесущий рефери появится из ниоткуда и будет пристально следить за соблюдением законов боя.

А они, кстати, имеют весьма неприятную тенденцию меняться. Буквально каждый игровой день в каждом городе местное правительство устанавливает новые правила. Скажем, вчера в бою нельзя было применять файрболлы, а сегодня могут запретить двуручные мечи. Странно? Еще как! Но зато заставляет игрока подбирать отряд, так сказать, широкого профиля, а не ограничиваться толпой костоломов.

Непосредственно на поле брани действуют все законы, применимые в других фэнтезийных стратегиях. Защищайте магов и лекарей, пытайтесь обезглавить противника, накапливайте судейские очки (еще одно новшество) для нанесения особо мощных ударов. Искусственный интеллект довольно силен и использует малейшие просчеты игрока, чтобы внести смятение в наши ряды. К счастью, «смерть не фатальна», и, если вы выиграли, все павшие вернутся в строй по окончании сражения.

Кандидаты в клан буквально валяются на дороге – раз в несколько дней вы будете сталкиваться с желающими пополнить стройные ряды вашего отряда. Не стесняйтесь, берите всех – местные бойцы есть не просят, и уволить каждого из них можно в любой момент. Главное – обратите самое пристальное внимание на равномерное развитие всех членов команды, иначе вдруг окажется, что необходимый для выполнения миссии вор слишком слаб, чтобы справиться с заданием.

О сюжете даже говорить не хочется – настолько он уступает классическим играм Final Fantasy. Группа детей, развлекавшаяся чтением сказочных книг и игрой в – не поверите – ту самую Final Fantasy, однажды утром замечает, что родной город превратился в волшебную страну, из которой им и предстоит выбраться. Очень похоже на Neverending Story и так же наивно.

К счастью, сюжет в тактических играх – отнюдь не самое главное. В остальном же Final Fantasy Tactics Advance представляет собой прекрасную пошаговую стратегию, которая наверняка придется по вкусу всем поклонникам жанра. Рекомендуется к приобретению как один из самых лучших продуктов для Game Boy Advance.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Одна из лучших тактических игр для GBA

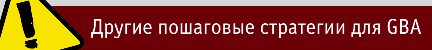
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличная графика; интересные правила; хороший AI противников

– Опосредованное отношение к сериалу; слабый для Final Fantasy сюжет



Они еще не знают, что утром проснутся внутри игры



Другие пошаговые стратегии для GBA

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Tactics Ogre Gaiden

Прекрасное далеко

Сергей Галёнкин

Корея – удивительная страна. Единственное государство в мире, чья полиция всерьез занимается кражами в многопользовательских онлайновых играх и где вполне можно получить реальный срок за виртуальное преступление. Треть населения маленькой Южной Кореи подключена к Internet по высокоскоростным каналам связи. И половина из них свое свободное время проводит во всевозможных MMORPG.

Еще один замечательный факт. Первая часть представленной сегодня игры – Lineage – была продана в Корее бо́льшим тиражом, чем самая популярная на тот момент в США и Европе MMORPG американского разлива Everquest – во всем остальном мире. Все шесть миллиардов жителей Земли проводят меньше времени за играми в Internet, чем 60 миллионов корейцев.

Поэтому неудивительно, что, вдохновившись успехом на родине, компания NCSoft решила перенести свою продукцию и на территорию «больших белых обезьян». Нельзя сказать, что западный мир ахнул от восторга, увидев Lineage. Запоздалый релиз, не самая лучшая графика и довольно слабая поддержка не обеспечили игре такого же успеха, как в Корее. Провала, впрочем, тоже не случилось.

Но NCSoft и не подумала сдаваться. Отчаявшись понять логику западного потребителя, хитрые корейцы просто купили Ричарда «Лорда Бритиша» Гэрриота – отца сериала Ultima и практически единоличного изобретателя жанра MMORPG. Список удачных приобретений пополнил самый свежий движок Unreal Warfare: раз иностранцы хотят хорошую графику, они ее получат, не сомневайтесь.

Результат такого необычного сотрудничества не замедлил появиться на рынке. И несмотря на то что Lineage 2 еще только предстоит завоевать признание пользователей разных стран, уже сейчас проект можно с чистой совестью назвать успешным: продажи игры на территории Кореи превзошли самые смелые прогнозы. К нам, европейцам, она попадет очень скоро, а пока редакции «ДПК» удалось поучаствовать в тестировании американских серверов.

Сразу отметим – формально это действо называлось «бета-тестом», но на самом деле основная работа заключалась в проверке качества локализации игры, ведь, по сути, американский филиал NCSoft ограничился только переводом с корейского языка на английский. Разумеется, мелкие ошибки (в первую очередь серверные) в игре присутствовали, но это неизбежный бич любой более-менее популярной MMORPG.

Первое, что бросается в глаза, – невероятной красоты модели персонажей. Можно изгрызть все ногти, выбирая расу главного героя. Кого вы предпочтете: милых эльфийских барышень в ультракоротких юбочках или агрессивно сексуальных темных эльфиек в BDSM-стиле? И не говорите мне, что вам нравятся люди или орки – я даже знаться не хочу с такими извращенцами. Занимательный факт: в эльфийском городе (теперь вы понимаете, кого я выбрал) на одного мужского персонажа приходится два десятка женских. Никакой половозрелый игрок не в силах устоять против обаяния наследниц Галадриэли.

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик/издатель NCSoft
Web-сайт www.lineage2.com

NCSoft
Корейская компания, практически являющаяся монополистом на местном рынке многопользовательских ролевых игр. С приобретением Ричарда «Лорда Бритиша» Гэрриота, создателя сериала Ultima, постепенно выводит свои продукты на западный рынок.
Игры Lineage
Проекты Toy Strikers
Web-сайт www.ncsoft.co.kr



ВЕРДИКТ ★★★★★

Удивительно увлекательный хак-н-слэш

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Отличная графика и дизайн персонажей; интересный игровой процесс

– Слабая социальная составляющая; необычная ролевая система

Братья-близнецы содержат небольшой магазинчик в эльфийской столице

Русская народная забава – избиение черных орков



ФОРМУЛА ИГРЫ

Lineage + Unreal engine =
Lineage 2: The Chaotic Chronicle

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Впервые в мире женщины гномов не выглядят уродинами.

Эльфы рождаются из большого прадерева, совсем как в сказках.

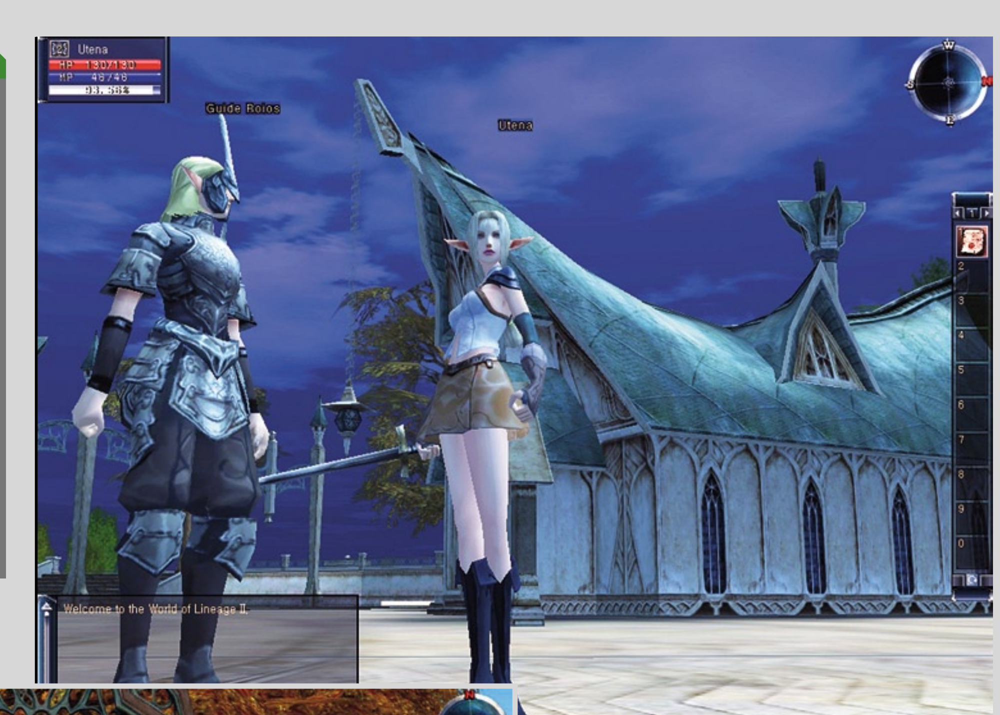
Гигантские прямоходящие деревья (не энты) могут выступать на вашей стороне при наличии соответствующего умения.

Аккаунт в Lineage 2 сейчас дорогого стоит – за него предлагают коробку Star Wars: Galaxies с годовой подпиской. И это еще выгодный курс.

Эльфийки носят кружевное белье от Papillon.

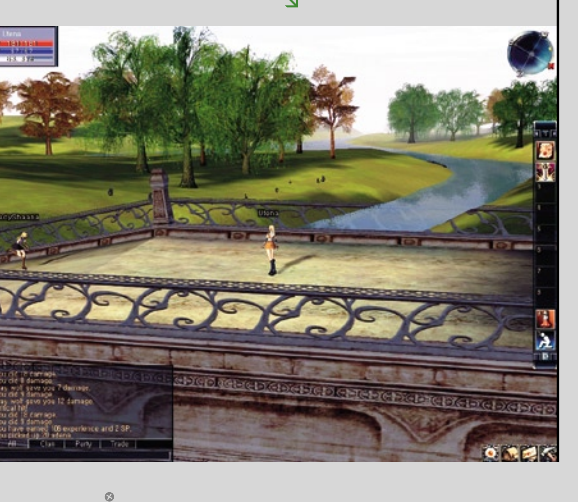
Чем выше уровень защиты, тем короче юбки у женских персонажей.

Кольца из монстров выпадают исключительно в красивых замшевых коробочках с золотистой тесьмой.



Мужчины от нее просто без ума

Семейное дерево всех эльфов



Осенний пейзаж. Почти по Левитану

Но если вы все же сможете отвлечься от колышущихся при малейшем движении юбочек и развевающихся коротеньких кофточек, то заметите невероятную бедность собственно ролевой составляющей. Выбор расы, выбор пола, выбор одной из двух профессий, выбор прически и... все? Да, это все. Меч в руки – и в бой, а развивать персонажа сможете потом.

В этом плане Lineage 2 очень похожа на первую часть – игрок имеет очень мало свободы в создании уникального героя. Разумеется, классов гораздо больше, чем два – с набором уровней перед вами откроется широкий выбор профессий, так что из обычного воина вполне можно получить как рейнджера, так и паладина. Но доберетесь до этих «продвинутых» специальностей вы не раньше, чем наберете определенное число магической субстанции под названием «экспа».

Более того, при наборе уровней вашим персонажем вы никак не влияете на распределение очков по базовым характеристикам. Все делается автоматически в соответствии с вашей профессией. И единственное, на что вы хоть как-то воздействуете с самого начала, – это умения, которым обучают специальные NPC. Впрочем, выбор этих самых умений изначально довольно небогат, и потому не слишком-то обольщайтесь.

Ричард Гэрриот, похоже, второй раз наступил на те же грабли. Помните, что вас больше всего раздражало в Ultima Online? Да, развитие способностей в зависимости от частоты их применения. Так вот, вы поднимаете уровень своего владения, скажем, мечом в Lineage 2, только долго и упорно истребляя с его помощью монстров. Конечно, такой вариант более реалистичен, чем применяемый в других играх способ распределения очков, но уже сейчас можно предсказать массовое использование ботов и скриптов для «прокачивания» персонажей.

К счастью, Lineage 2 концентрируется в первую очередь на сражениях. Рабочие, шахтеры, скотоводы и прочие мирные профессии здесь не в чести. Кто-то, наверное, будет жаловаться на недостаточный реализм, но мы то с вами понимаем, что для того, чтобы добывать уголь-антрацит, необязательно платить $13,95 в месяц. На донбасских шахтах уйма вакансий, знаете ли.

Любая «боевая» MMORPG прежде всего должна иметь в запасе красивых, интересных, изобретательных монстров. Их есть в Lineage 2. Нам не удалось развиться достаточно, чтобы посмотреть на хваленые организованные действия разных противников, но даже самые слабые враги заставляют хорошо побегать. Качество исполнения – выше всяких похвал. Помните бестиарий из оригинального Unreal 2, на движке которого, собственно, и сделана L2? Детский лепет на лужайке по сравнению с местными красавцами. Сначала они довольно пассивны – позволяют новичку насладиться процессом без особого риска для здоровья. Но чем дальше, тем более умными и агрессивными они становятся.

Бой в большинстве случаев протекает в полуавтоматическом режиме, знакомом всем поклонникам Anarchy Online: участники сражения самостоятельно обмениваются ударами, а игроку остается использование заклинаний, специальных умений и предметов. Не волнуйтесь – адреналина вполне достаточно, но, вместе с тем, хватает времени и на хладнокровное обдумывание действий.

Впрочем, ориентация игры преимущественно на поединки имеет и свои недостатки. В первую очередь это сказывается на такой важной составляющей MMORPG, как социальное взаимодействие игроков. Разумеется, здесь есть возможность объединения в кланы и организации отрядов, однако преследуется только одна цель – максимально эффективное и веселое истребление монстров. Возможно, и даже наверняка, в дальнейшем, с развитием мира игры это перерастет в нечто большее, но пока факт остается фактом – игроки должны сами развлекать себя.

Разработчики говорят, что по мере того как пользователи освоятся в Lineage 2, начнут происходить глобальные события, которые потребуют участия всех персонажей. Ходят слухи о войне между расами – впрочем, тогда несомненно победят более многочисленные эльфы. Другие знатоки указывают на подзаголовок игры и грозят каким-то глобальным катаклизмом. Разумеется, об этом рано говорить до выхода Lineage 2.

Как и в большинстве MMORPG, смерть персонажа наказывается потерей некоторого количества очков опыта и принудительным воскрешением в ближайшем городе. Но в отличие от других игр никаких дополнительных неудобств смерть не приносит – ни тебе почти привычного периода временного снижения характеристик, ни обязательного похода за своими шмотками к первому же автомату. Сразу после воскрешения игрок полностью здоров и готов к бою. Очень часто, находясь в городе возле места реинкарнации, можно наблюдать довольно забавную картину: из воздуха появляются несколько членов клана и тут же бросаются бежать на помощь уцелевшим товарищам. Если постоишь подольше, встретишь и остальных членов отряда и даже послушаешь их комментарии по поводу очень сильного монстра, с которым им пришлось столкнуться.

Необходимость создания партии не стоит недооценивать: один, даже самый лучший персонаж в поле не воин. По прихоти создателей солдаты, как правило, не сильны в лекарском искусстве, а целебные зелья чересчур дороги, чтобы их использовать постоянно. С другой стороны, маги – никудышные бойцы и могут выступать лишь в качестве поддержки для воинов.

Ап – и волки у ног моих сели. Сели, кому говорю!



Эльфийка, спортсменка, комсомолка и просто красавица!

С развитием персонажа эти различия несколько сглаживаются, но все равно получается, что игроков приучают дружить, как говорится, с пеленок. Чему способствует и полное отсутствие player killers – их разработчики обещают включить позднее. Иначе как же вести клановые войны – любимое развлечение игроков высокого уровня?

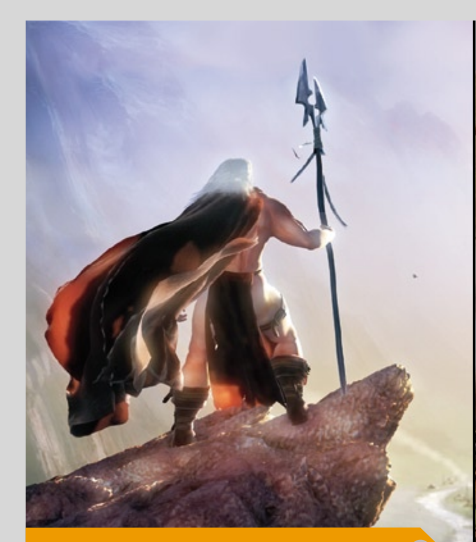
Вообще, как и с любой другой многопользовательской онлайновой игрой, здесь мы рекомендуем выждать несколько месяцев после официального запуска серверов перед приобретением коробки. К этому моменту все проблемы утрясутся, создатели запустят как PK, так и сюжетную линию, и вы сможете насладиться миром Lineage сполна. Поверьте, он того стоит.

Другие игры в этом жанре

Anarchy Online **ДПК 11/2003**
Priston Tale **ДПК 12/2003**

Мы с Мухтаром на границе

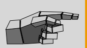




ПАСПОРТ

Жанр FPS/RTS
Разработчик S2 Games
Издатель Digital Jesters
Издатель в СНГ «Руссобит-М»
Web-сайт www.s2games.com/savage

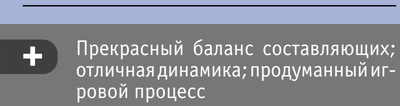
S2 Games
Молодая команда, в списке ее достижений – только работа над сегодняшним нашим гостем, игрой Savage. О планах также ничего не известно, пока что ребята занимаются поддержкой и доведением до ума своего первенца. Вместе с игрой компания продвигает свой движок Silverback Engine, но о покупателях никаких сведений пока не сообщается.
Игры Savage
Проекты нет данных
Web-сайт www.s2games.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Первый действительно удачный сплав стратегии и шутера

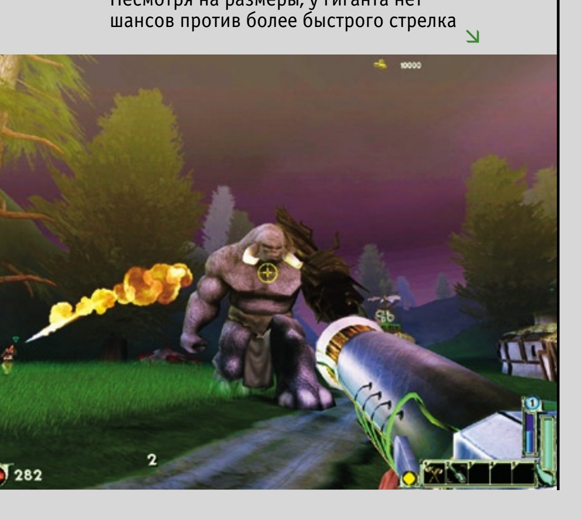
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



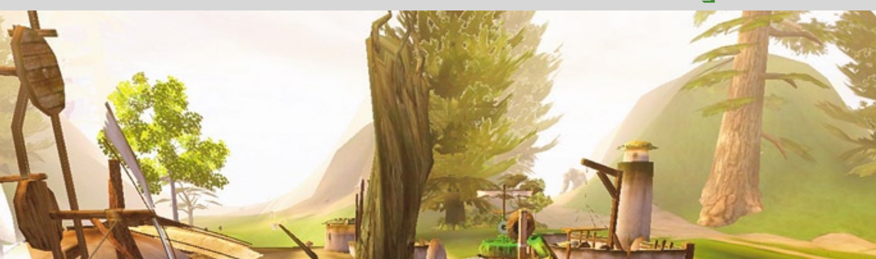
\+ Прекрасный баланс составляющих; отличная динамика; продуманный игровой процесс

– Нет

Несмотря на размеры, у гиганта нет шансов против более быстрого стрелка



Этот десятиметровый красавец рушит человеческие строения одним ударом





ФОРМУЛА ИГРЫ

Warcraft 3 +
Unreal Tournament 2004 =
Savage: Battle for Newerth

Верные мичуринцы

Сергей Галёнкин

Начиная с незапамятных времен, разработчики игр пытаются объять необъятное и совместить несовместимое. И если в первом случае никакого прогресса пока не видно – многочисленные амбициозные симуляторы всего на свете дружно проваливаются по продажам, то во втором все не так плохо, как нам казалось.

Два самых популярных жанра на ПК – шутер от первого лица и стратегию реального времени – пытаются объединить очень давно. Еще древний Battlezone требовал от игрока периодически садиться за руль какой-нибудь боевой единицы и на деле доказывать противнику свое стратегическое превосходство.

Эта и другие попытки не удались. Причина очень проста: отдельно взятый представитель человеческой расы физически не может одновременно следить за ситуацией на поле боя взглядом стратега и носиться по этому самому полю наперевес с шотганом. Мозг homo sapiens такой многозадачности, знаете ли, не любит.

Опечаленным разработчикам оставалось перейти к другим жанрам или начать делать игры для двуглавых существ с Альдебарана. Окончательный вердикт: играбельный сплав RTS и FPS невозможен в принципе. Точка. Дело закрыто.

Но не тут-то было. Молодая компания S2 Games, в отличие от своих предшественников, решила взглянуть на проблему под другим углом. Зачем заставлять одного игрока делать то, с чем гораздо лучше справятся тридцать два? Получите Savage: Battle for Newerth – первый и пока что единственный удачный сплав стратегии и шутера. Квадратура круга игрового мира все-таки оказалась разрешимой.

В Savage один из игроков берет на себя функции командира и управляет боевым процессом с помощью классического интерфейса стратегий пошагового времени. Он отдает приказы как рабочим, так и другим пользователям, которые, в свою очередь, наслаждаются привычным командным шутером а-ля Unreal Tournament.

Сплав в результате гениальный. Простые игроки получат в свои когтистые лапы новое оружие не раньше, чем его исследует командир в стратегическом режиме. А для этого им нужно поработать вместе – отбить у врага базы, установить охрану возле прибыльных месторождений и не позволить противнику уничтожить свои исследовательские строения.

В принципе, каждый солдат может вести себя на поле как ему заблагорассудится. Однако уже через пять минут игры становится понятно, что только слаженная работа всех бойцов под началом командира и его офицеров позволит отряду одержать победу над противником. В отличие от других командных шутеров, в Savage действия носят на порядок более организованный характер – ведь руководители противоборствующих сторон имеют возможность лучше оценить обстановку на поле боя.

Хорошее поведение во время битвы вознаграждается. Во-первых, игроки набирают опыт и получают деньги за убийство противников и разрушение вражеских построек. Опыт дает бонусы к различным параметрам, а за деньги можно покупать новое, более мощное оружие и аксессуары, а также улучшенные тела, вплоть до гигантов и осадных орудий.

Во-вторых, безукоризненное следование приказам оплачивается звонкой монетой и симпатией руководства, которое может выдать новое вооружение даже нищему, но очень лояльному подчиненному. Все зависит только от игроков.

В итоге бои в Savage получаются невероятно зрелищными. Особенно впечатляют сцены осады замков, когда несколько осадных орудий под прикрытием пехоты и магов штурмуют хорошо защищенные укрепления противника.

Способствуют зрелищности и кардинальные различия противоборствующих сторон. Люди – меткие, вооруженные дальнобойным оружием, использующие научно-технические достижения и полагающиеся на мощь своих арбалетов и электрических ружей. В их арсенале – баллисты и катапульты, они редко вступают в рукопашный бой, предпочитая уничтожать противника издалека. И звери, мутанты, изгои общества. Острые когти и крепкие зубы – вот их главный аргумент. Невероятно быстрые, агрессивные, они способны появиться из ниоткуда, прыгнуть в толпу вражеских лучников и, откусив пару голов, скрыться, прежде чем люди опомнятся. Звери тоже используют дальнобойное вооружение, в основном магического порядка, но все-таки они гораздо более сильны в ближнем бою. Даже «осадное орудие» у них представляет собой неповоротливого гиганта, вооруженного трехметровой дубиной.

Эти различия противников делают Savage немного похожим на мультиплеер Aliens vs. Predator в режиме «Морская пехота против Чужих». К счастью, только немного, потому что Battle for Newerth гораздо интереснее.

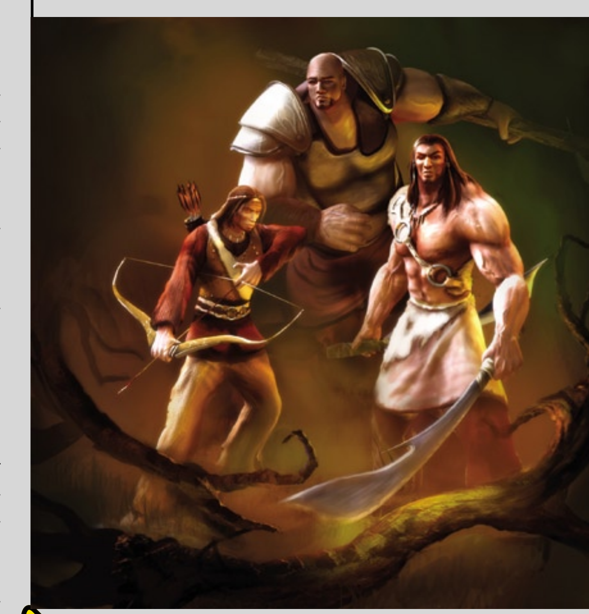
Стратегическое руководство пользователя, поставляющееся с игрой, очень напоминает приснопамятный «Курс молодого бойца», который выдавали в советские времена на призывных пунктах. Книга буквально пестрит фразами: «умереть не стыдно, стыдно не выполнить приказ верховного главнокомандующего», «защищай офицера ценой своей жизни» и «выполняй приказ, не раздумывая». Как ни странно, но следование этим нехитрым правилам действительно помогает. Не в последнюю очередь потому, что после смерти все игроки воскресают в течение считаных секунд, офицеры неподкупны, а командира можно сместить путем импичмента на закрытом голосовании команды. Демократия в ее лучшем проявлении.



Дом, милый дом. Орда готовится атаковать поселение людей

Внешний вид Savage заставит позеленеть от зависти не один шутер, а уж любимец публики Enemy Territory и вовсе должен застрелиться, чтобы сохранить честь мундира. Временами кажется, что S2 Games использует дорогой лицензионный движок – настолько все потрясающе сделано. Особенно впечатляет обилие колышущейся травы, которая до сих пор нечасто встречается в боевиках от первого лица. Хотя, скажем по секрету, сделана она с помощью довольно простого трюка.

Приятно также, что Savage не требует для своей работы подключения к Internet и вполне способен запускаться по локальной сети. И еще один сюрприз – в коробочной версии игры, кроме основной версии, поставляется также бонус-диск, содержащий самурайскую модификацию и (фанфары!) версию игры для Linux. Не только сервер, но и клиент может прекрасно работать под этой популярной бесплатной ОС. Нам кажется, что владельцам многочисленных игровых клубов стоит обратить на Savage самое пристальное внимание: ценой всего три доллара за легальный диск, не требующая дорогой операционной системы, она просто не имеет конкурентов.



Другие игры в этом жанре

Аналогов не имеет



Командир отряда играет в стратегию с классическим RTS-интерфейсом



Люди полагаются на обычные осадные орудия

Применение специального мощного оружия вызывает затемнение экрана

Если не хотите тратиться на Internet, то помяните «червивую» классику

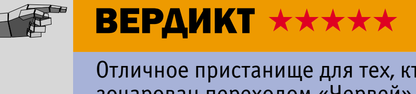
Worms 3D **ДПК 12/2003**
Worms Armageddon **ДПК 3/1999**

Пролетая сквозь молнию, ракеты подзаряжаются «молниеносной» энергией

ПАСПОРТ

Жанр MMOG
Разработчик/издатель Softnyx
Web-сайт www.gunbound.net

Softnyx
По массовым онлайновым забавам корейцы впереди планеты всей. И даже первая MMOG компании, специализирующейся на играх для мобильных телефонов, может сразу завоевать популярность у многотысячной аудитории по всему миру.
Игры для мобильных телефонов
Проекты неизвестны
Web-сайт softnyx.co.kr/eng/



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличное пристанище для тех, кто разочарован переходом «Червей» в 3D

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Затягивающий геймплей; симпатичные аватары и «танчики»; красивые задние фоны

– Длительное накопление «золотовалютного» резерва; ограниченный набор карт и типов игры

Сейчас моему аватару в ковбойской шляпе будет больно



Тяжело в учении – легко в очаге поражения

Максим Щербина

Дело незабвенной Scorched Earth, по которой сейчас ностальгируют разве что седые ветераны, живет и процветает. До недавнего времени знамя «походовых стрелялок» гордо развевалось над головами горячо любимых публикой «Червяков», но после выхода неоднозначно воспринятого трехмерного сиквела их статус идеологического лидера жанра явно пошатнулся. Однако в Internet зародилась сила, способная подхватить стяг из дрогнувших, так сказать, конечностей представителей вида Lumbricus terrestris (дождевой червь) и поднять его на новую высоту. Встречайте – GunBound, массовая многопользовательская онлайновая игра-стрельбище с анимешным антуражем.

Особенно подкупает ее полная бесплатность – достаточно скачать 100-мегабайтовую клиентскую часть, ознакомиться с интерфейсом, прочитав справку на сайте, и можно приступать к самой игре. Желтоперым цыплятам, а именно таким символом обозначается рейтинг новоприбывших, прямая дорога на серверы для новичков, где постоянно находятся

МЕСТНЫЙ ЛЕКСИКОН

afk (away from keyboard) – «отошел от клавиатуры», сопровождает долгое бездействие игрока во время хода.

bb (bye-bye) – «пока», часто предсмертный возглас.

dk (double kill) – «двойное убийство», почетный подвиг, награждаемый целыми пригоршнями золотых монет и объявляемый на весь сервер.

gl (good luck) – удачи.

ks (kill steal) – «украденное убийство», когда напарник отнимает законные призовые, нанося завершающий удар противнику, которого вот-вот должен был убить другой игрок.

nt (nice try) – «хорошая попытка», когда чуть-чуть не хватило до попадания.

newb, noob – новичок.

ns (nice shoot) – «славный выстрел», похвала за меткий и результативный выстрел, реже – **gs** (good shoot – «хороший выстрел»).

nvm (never mind) – ничего, не обращай внимания.

omg (oh my God) – «о Боже мой», при досадном промахе.

rdy (ready) – «готово», кнопка, которую все должны нажать для начала боя.

sry (sorry) – «извини», дежурная фраза при попадании по своим.

thx (thanks), ty (thank you) – спасибо.

А такие интернационализмы, как LOL и WTF, вы наверняка и сами знаете.

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ

Если перед боем выбирать случайный танк, то существует вероятность получить в свое распоряжение иначе недоступного дракончика или лошадку. (Говорить об автомобильчиках из Gunbound без уменьшительно-ласкательных суффиксов просто язык не поворачивается.)

сотни игровых комнат, открытых для всех желающих. После первых боев, протекающих при полном непонимании происходящего, привыкание и даже пристрастие к игре приходят очень быстро, а интенсивное восхождение по рейтинговой лестнице с присуждением различных молоточков и топориков не заставит себя ждать.

Знакомые с игровым процессом «Червяков» будут чувствовать себя здесь как дома. GunBound – это привычные командные бои с участием от 2 до 8 человек, с различными вариациями и множеством нюансов. Перед сражением игроки выбирают одно из шестнадцати боевых транспортных средств, каждое из которых обладает своими характеристиками и тремя видами оружия. Всевозможные лазеры, ракеты и бумеранги ведут себя по-разному, поэтому выбранный танк диктует определенный стиль ведения боя. Освоить игру очень просто, но обилие тактик и дополнительных параметров, влияющих на эффективность выстрелов, оставляет практически безграничные возможности для постоянного совершенствования мастерства.

Местный обменник. Реальные наличные – на виртуальные

В ходе баталий на красочных двухмерных ландшафтах игроки зарабатывают золото, за которое покупаются одежда и снаряжение, увеличивающее боевые показатели аватаров. Правда многие стремятся собрать полный костюм пирата, космонавта или рыцаря, не заботясь о том, насколько вырастут конкретные характеристики. Если не хватает терпения копить на следующую обновку, то свой счет можно пополнить, приобретая ваучеры через платежную систему PayPal.

GunBound – это очень аддиктивная забава с оригинальной атмосферой и множеством стимулов, провоцирующих продолжать игру снова и снова. И даже те, кто никогда не был поклонником серии Worms, найдут здесь массу привлекательных моментов.



В режиме стрельбы по целям маленькие существа начинают повторять реплики игроков

ФОРМУЛА ИГРЫ

Worms 2 × anime = **Gunbound**



А вот и магазинчик. Экая у них дороговизна!

XIII



Жанр first person shooter
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★☆☆

Вышедший в конце прошлого года «Тринадцатый» был очень неплохим шутером – выполненный в оригинальной «комиксовой» манере рассказ о нелегкой судьбе секретного агента не удостоился «Выбора редакции» из-за нескольких мелких упущений разработчиков.

Собственно перевод довольно неплох, хоть и не лишен некоторых досадных «ляпов» вроде перехода собеседника во время одного разговора с «вы» на «ты» и обратно на «вы» или фразы «я вас подвезу», хотя на самом деле должно было быть «отведу». Но в целом перевод выглядит совершенно нормально… когда он есть. Дело в том, что озвучка в игре оставлена оригинальная – переведены только пункты меню и субтитры в роликах на движке. В межмиссионных же видеовставках субтитры отсутствуют, поэтому без знания английского догадаться, что же там, собственно, происходит, можно только по видеоряду, а это, естественно, отнюдь не способствует пониманию сюжета.

Red Faction 2



Жанр first person shooter
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Посмотрите, во что превратился довольно неплохой шутер Red Faction. В своей второй инкарнации игра выглядела среди хитовых продуктов прошлого года по крайней мере странно. Ну разве можно было выпускать Red Faction 2 с такой графикой в год, когда появились Rainbow Six: Raven Shield, Max Payne 2 и остальные красавцы? Да, не забудьте посмотреть еще на игровой процесс. Непрекращающееся избиение сотен врагов, которые выползают изо всех, даже невообразимых, мест и выбивают последние health points из главного героя. Добавьте сюда еще плохой дизайн уровней, совершенно дикий графический движок, туповатый AI и прочие неудачно реализованные элементы.

Что касается локализации, то она могла бы быть и лучше. Голос, звучащий в меню, абсолютно не вдохновляет, а внутриигровым разговорам и репликам не хватает экспрессивности. К тому же некоторые надписи могут вполне позволить себе наползать на другие.

«Морпех против терроризма»/CTU Marine Sharpshooter



Жанр first person shooter
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

Знакомство с низкобюджетными играми в большинстве случаев не вызывает положительных эмоций. Вот и CTU Marine Sharpshooter оказалась страшненькой и совершенно непонятной. То ли в Jar Head Games «вдохновились» военными фильмами категории «С», то ли еще чем-то, но игра «про снайпера» у них явно не получилась. Графически CTU MS находится на уровне Delta Force: Land Warrior. Если не хуже. А уровни здесь маленькие, словно карты в Counter Strike. Искусственный интеллект делает пафосные перекаты, потому что больше ничего не умеет. А напарник – это существо, которое едва ли не тупее местного террориста. О звуке лучше умолчать, потому что душевное равновесие читателя нам очень дорого.

«Логрус» сделал добротную локализацию, не считая странных символов, заменяющих некоторые надписи в меню опций, хотя голоса подобраны, на наш взгляд, не самым лучшим образом.

«Король Друидов 2: Пунические войны»/Druid King 2: Punic Wars



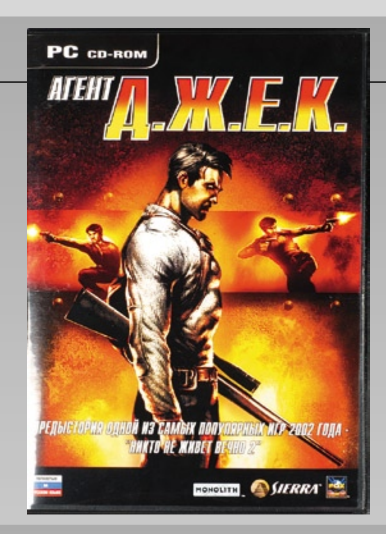
Жанр стратегия реального времени
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор Revolt Games
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Никакой клоностроитель не может успокоиться, пока не сделает хотя бы один проект, скопированный с Age of Empires 2: The Age of Kings. В бесчисленной веренице бледных подобий легендарной игры можно разглядеть и свежевышедшую Druid King 2: Punic Wars. По сравнению с продуктом Ensemble Studious она представляет собой куцую поделку.

Построения отрядов совершенно не влияют на исход битвы. Наштампуйте 50 преторианцев (всего несколько сотен золотых за 1 шт.) и пройдитесь по вражеской цитадели, словно ураган по густонаселенному морскому побережью. Но, уничтожив защитников, вы поймете, что разрушить в крепости ничего нельзя. Делая странные телодвижения, отряд мужиков захватит городской центр, после чего придет абсолютная и незамедлительная виктория.

Локализация выполнена достаточно хорошо, хотя и не без огрехов. Если к текстам претензий нет, то реплики некоторых типов юнитов звучат просто отвратительно. Но, к счастью, их не так уж и много.

«Агент Д.Ж.Е.К.»./Contract J.A.C.K.



Жанр first person shooter
Издатель в СНГ Soft Club
Локализация Soft Club
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Приквел к No One Lives Forever: A Spy In a H.A.R.M.'s Way получился гораздо хуже как второй, так и первой части. В «Агенте Д.Ж.Е.К.» отсутствует не только Кейт Арчер – в игре нет доброй половины всего того, что сделало дилогию о приключениях этой привлекательной барышни такой популярной. Перед нами весьма примитивный шутер, в котором лишенный всякого обаяния верзила однообразно расправляется с полчищами тупых врагов – о былом величии сериала напоминает лишь фирменный юмор, да и тот временами выглядит довольно надуманным и вторичным.

А вот перевод сделан просто прекрасно – Soft Club удалось сохранить дух оригинала в полной мере. Никаких неудобств, обычно испытываемых при игре в локализованную версию, в «Агенте Д.Ж.Е.К.» нет – она воспринимается как изначально выполненная на русском языке, и это, пожалуй, наивысшая похвала. Не в последнюю очередь такое впечатление складывается и благодаря скрупулезности подхода Soft Club – в игре переведены не только развешанные тут и там плакаты, но даже надписи на аптечках и униформе противника.

«Властелин Колец: Война Кольца»/ The Lord of the Rings: War of the Ring



Жанр стратегия реального времени
Издатель в СНГ Soft Club
Локализация Soft Club
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Компания Liquid, отличившаяся некоторое время назад просто потрясающей Battle Realms, не снизила планки качества и при производстве игры по мотивам книг Толкиена, чем очень часто грешат другие игроделы. «Война Кольца» представляет собой абсолютный 100%-ный клон WarCraft III, но только про хоббитов и Саурона. К счастью, копия оказалась правильной, и War of the Ring обладает все той же нечеловеческой интересностью и играбельностью, как и оригинал. Многопользовательский режим, к сожалению, оказался менее удачным, но даже это не может испортить удовольствия от замечательной стратегии.

А вот Soft Club в очередной раз превзошла сама себя. О том, что локализация лучше оригинала, мы даже не будем говорить – это верно для любой работы Soft Club. Однако, как это ни удивительно, перевод War of the Ring выполнен на более высоком уровне, чем WarCraft III, который, как вы помните, дважды получал приз за лучшую локализацию года. Так держать!

«Футбольный менеджер 2003»



Жанр симулятор
Издатель «Мультитрейд»
Локализация «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

«Футбольный менеджер 2003» не претендует на звание лучшей игры в своем жанре, он вообще ни на что не претендует. Невооруженным глазом видно, что проект до боли бюджетный – разработчики не сумели даже получить лицензию на использование названий клубов и имен футболистов. Архаично, и это еще самое мягкое определение, на уровне FIFA 95 смотрится и игровая графика в матчах (между прочим, интерактивных), а о моделях футболистов можно сказать только одно – парад уродов. Опции по управлению клубом как в тренерской, так и в менеджерской части выглядят куце и убого по сравнению с любой из игр серии Championship Manager. Юмор, которым разработчики попытались скрасить «Футбольный менеджер 2003», иначе как вымученным не назовешь. Словом, если у вас будет возможность не играть в этот симулятор – не играйте.

Локализация, как для такого проекта, выполнена вполне сносно, но честно говоря, общие впечатления от игры настолько отрицательные, что даже качественный перевод их не скрашивает. Наш вердикт – на свалку.

«Судья Дредд»/Judge Dredd: Dredd vs. Death



Жанр first person shooter
Издатель в СНГ 1С МУЛЬТИМЕДИА
Локализация «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

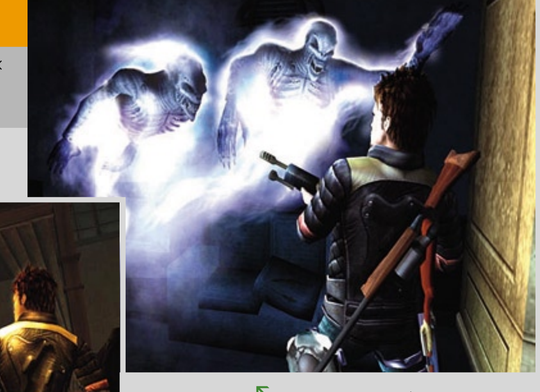
Сравнительно неплохой поначалу шутер, который уже через час игры превращается в полнейшую посредственность, и дойти до конца смогут заставить себя немногие. Основанная на популярных в США комиксах игра «Судья Дредд» повествует о нелегких буднях идеального представителя Закона будущего, имеющего право самостоятельно проводить аресты, оценивать тяжесть преступления и выносить приговор. Читатели, ожидающие увидеть в судье Дредде Сильвестра Сталлоне, будут разочарованы – как уже было сказано, игра создавалась по комиксам, а не по известному фильму.

Перевод выполнен очень неплохо, никаких сколько-нибудь серьезных проколов замечено не было – за время игры слух резанула только фраза «всего почти тысяча». А вот озвучка могла бы быть и получше – особых эмоций в ней нет, более того, временами интонации, с которыми произносится та или иная реплика, явно не соответствуют ситуации.

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Devil May Cry + чуточку Blood Rayne) × «Охотники за привидениями 1,2» = **Ghosthunter**

Сейчас сработает астральная ловушка



Серьезные ребята

Ну чем не Silent Hill?

ПАСПОРТ

Жанр adventure
Платформа Sony PlayStation 2
Разработчик/издатель SCEE
Локализатор/издатель в СНГ SoftClub
Web-сайт www.ghosthunter-game.com

SCEE Studio Cambridge
Студии Soho, Camden, Liverpool и Cambridge находятся «под крылом» Sony Computer Entertainment Europe. Studio Cambridge ответственна за выход трех игр на PlayStation и двух – на PlayStation 2.
Игры C-12: Final Resistance, MediEvil, MediEvil 2, Primal
Проекты не известны
Web-сайт www.scee.com

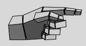


Посмотрите еще и

Devil May Cry **ДПК 6/2002**
Devil Inside **ДПК 6/2000**

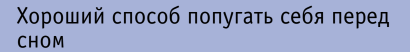
R.I.P.



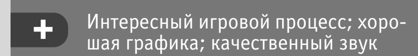


ВЕРДИКТ ★★★★★

Хороший способ попугать себя перед сном



Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★



\+ Интересный игровой процесс; хорошая графика; качественный звук

– Банальный сюжет; дизайн уровней местами мог бы быть и получше; линейность прохождения

Ghost-bastards

Янош Грищенко

Не далее как в 1984 году великолепная четверка во главе с Биллом Мюррэем (в то время он был молод и весьма красив) 101 минуту колесила по улицам многомиллионного Нью-Йорка и отлавливала распоясавшихся, страшно сказать, привидений. И все это на производственных мощностях Columbia Pictures. Замечательная была лента – эдакие комедийные ужасы, способствующие резкому поднятию настроения. Надеемся, вы с нами солидарны в этом вопросе. Но в начале нового тысячелетия ситуация, надо признать, немного другая. Пока заслуженные Ghostbusters-пенсионеры сидят в кресле-качалке подле камина и, укрыв ноги пледом, почитывают «желтую прессу», в славном городе Детройте не все так спокойно.

Главный герой сломя голову носится по уровням в надежде выловить привидений, которых он случайно освободил из резервуара в самом начале игры. Потусторонние существа охотно реагируют на выстрелы из пистолета, дробовика (!) или оружия, работающего на астральной энергии, после чего засасываются в ловушку, метко запущенную в их нематериальное тело. Процесс весьма оригинальный и уникальный для каждого типа противников. Еще недавно вы пробегали по коридорам заброшенной школы, а на экране уже видно зарисовку из жизни Дикого Запада с призраками вместо ковбоев, без остановок палящими с обеих сторон улицы. А за вами мчится внушительное привидение с бензопилой (доктор, скажите, а главные герои, которые согрешили в других играх, сюда часом не попадают?..). Как вы понимаете, атмосфера накалена до предела. Но самое главное, что такие «гонки» сменяются блужданиями по заброшенным домам, шахтам и пр., где можно не встретить ни одного противника на протяжении десятка минут. Зато доносящиеся отовсюду звуки будут действовать на психику не хуже холодного душа – расслабиться не дадут, так и запишите.

А еще поставьте отметку, что у Ghosthunter очень хорошая анимация. Стоит только посмотреть на движения Лазаря (это имя главного героя такое) – и от дифирамбов в адрес разработчиков удержаться невозможно. И это в сочетании с прекрасными роликами и хорошей графикой. Конечно, все основные красоты ушли на героя в целом и его прическу в частности. Стильно, черт подери, очень стильно. Впрочем, модели призраков выглядят тоже вполне ничего: прозрачные, как им и положено по канонам. Антуражи уровней – нечто среднее между картами в Blood Rayne и картинами кисти выжившего из ума художника. Сами видите, что атмосферности игре не занимать. Конечно, мелких деталей могло бы быть и больше, но за гильзы, которые остаются лежать на земле все время, это стоит простить.

При большом желании можно последовать примеру Сергея Светличного и разругать слегка необычное управление (очень похожее на то, что было в Getaway), где оружие нужно наводить на цель вручную. И это при том, что некоторые привидения очень грамотно используют перекаты и уход с линии огня. Но, господа, скажу вам, это лишь усиливает остроту ощущений.

Крутой детройтский полицейский собственной персоной



Феномен



Янош Грищенко

Джеймс Бонд выходит на вас в боевой раскраске и с автоматом наперевес. В правом кармане приятно позвякивают ключи от Aston Martin V12 Vanquish, а в левом – от нового внедорожника Porsche. Он действительно очень похож на настоящего Пирса «007» Броснана и даже говорит его голосом. Он так же пристает ко всем девушкам и официально представляется незнакомым людям. Он ездит на мотоцикле по крышам домов и традиционно дразнит сотрудников оружейного отделения секретной службы. Он – это джентльмен, который не подвержен старению, и по совместительству штатный спаситель планеты.

Игрок разводит руками, шевелит губами в попытке что-то сказать и хватается за голову. Он абсолютно не ожидает, что EA Games, создавшая пару лет назад ужасную James Bond 007: Nightfire, может выпустить что-то хорошее и местами даже гениальное. Да-да, вы не ослышались.

James Bond 007: Everything or Nothing – это своеобразная выжимка из обласканных игровой прессой за последние четыре года проектов. Совершенно четко просматривается влияние Splinter Cell, GTA, Mafia, Getaway, Metal Gear Solid 2у и даже Ghost Recon. Ну и, конечно же, все это объединяет неповторимая атмосфера фильмов о самом популярном суперагенте. За один только полет Джеймса со скалы вслед за сброшенной злодеями напарницей EA Games полагается как минимум половина Брунея и бесплатные газеты после достижения пенсионного возраста.

Беспрерывно паля во все, что движется, Бонд укладывает штабелями злодеев, жаждущих власти над миром, и уничтожает остатки недоверия к EA, затаившиеся глубоко в душе. На сто двадцатой минуте игры перед глазами начинают проплывать разноцветные круги и возникает ощущение эйфории. Сильные по инерции продолжают руководить героем, уже плохо видя изображение на экране, а слабые просят у разработчиков пощады, не в силах удержать в руках геймпад. Но тут следует погоня за улетающим самолетом, поездка на танке и уйма других развлечений. Ну как можно пройти мимо миссии, где в лучших традициях Сэма Фишера агент 007 карабкается по стене, залазит в открытое окно... а там соблазнительная девушка с ужасным русским акцентом просит сделать ей массаж? Или пропустить преследование грузовика по хайвэю, ведущему в мегаполис? И, знаете... силы появляются снова.

От выбора уровня сложности зависит количество заданий в каждой миссии и, соответственно, количество удовольствия, получаемого от ее прохождения. Но даже если выбрать самый сложный, то беспокоиться не стоит – все будет OK. Джеймс смело и лихо расправится с негодяями, в очередной раз спася человечество.

Очень приятно смотреть, как Бонд врукопашную сражается с боссом-громилой в вагоне поезда (кстати, драки в игре страсть как хороши). Типичный, к слову, пример из фильмов: 007 не может одолеть противника и использует для победы самые немыслимые способы. То на оголенный провод врага толкнет (дружно вспоминаем Goldfinger), то баллоны огнемета взорвет, то несущую конструкцию лифта выбьет... Без пробежек по подземным кремлевским бункерам и на этот раз не обошлось. «Cold War», – говорит Бонд, взирая на четыре межконтинентальные ракеты с серпом и молотом на корпусах. «Она, она самая», – поддакиваем, удивленно разглядывая стяги красного цвета на стенах.

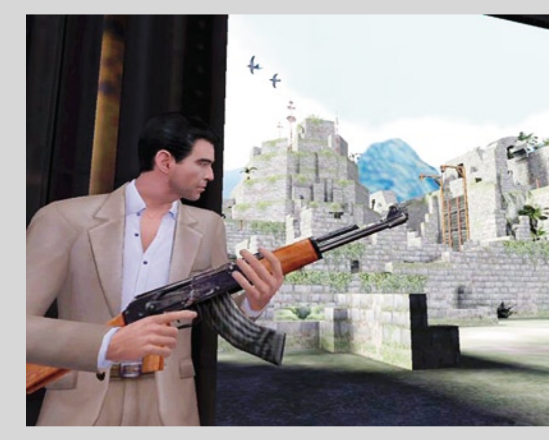
Несмотря на то что местами можно наблюдать вопиющую линейность, в некоторых случаях EA предлагает пару вариантов прохождения. Ну а одинаковых ситуаций, даже если переигрывать миссию, есть шанс и не встретить. AI этому весьма способствует. Если честно, то он (AI), пожалуй, один из лучших за всю историю видео-, да и компьютерных игр.

Как бы правильней выразиться... 007: Everything or Nothing – это даже больше чем игра. О таком только грезят, но боятся произносить вслух. В этот раз Джеймс спас не только мир, но и веру в будущее игровой индустрии. Он ушел, но обещал вернуться.

ПАСПОРТ

Жанр action
Платформа Sony PlayStation 2
Разработчик/издатель EA Games
Web-сайт www.eagames.com/official/007/everythingornothing/us/home.jsp

EA Games
Каждый год они делают новую серию вашей любимой FIFA, а через год – очередной Need for Speed. И этим все сказано.
Игры Список бы занял несколько страниц
Проекты Спортивные симуляторы с цифрой 2005 в названии и десятки других проектов
Web-сайт www.ea.com



Элегантный AK-74 подходит к любому костюму, даже кремовому

ВЕРДИКТ ★★★★★

Bond. James Bond

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Everything
– Nothing

Лучше 007: EoN вы все равно ничего не найдете, но можете посмотреть

Splinter Cell **ДПК 4/2003**
GTA: Vice City **ДПК 7/2003**
Getaway

Игры с огнем ни к чему хорошему не приводят





ФОРМУЛА ИГРЫ

(GTA + WRC3 + Getaway + Splinter Cell) × Bond. James Bond =
James Bond 007: Everything or Nothing

Можете не сомневаться, под униформой у Джеймса идеально выглаженный смокинг



«Когда вы уже накуритесь?..»



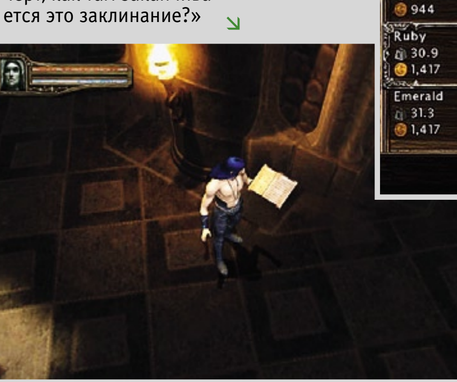
Если вы хотите трехмерный Diablo на PlayStation 2, поиграйте еще в

Baldur's Gate: Dark Alliance
Champions of Norrath: Realms of EverQuest **ДПК 3/2004**

Тот самый workshop, в котором можно модернизировать свои вещи



«Уби нил валес, иби... черт, как там заканчивается это заклинание?»



ФОРМУЛА ИГРЫ

Baldur's Gate: Dark Alliance + ряд проблем с геймплеем = **Baldur's Gate: Dark Alliance II**

ПАСПОРТ

Жанр action/RPG
Разработчик Black Isle Studios
Издатель Interplay
Web-сайт www.interplay.com

Black Isle Studios
Легендарная компания («ролевое» подразделение Interplay), чье название священно для каждого поклонника компьютерных ролевых игр. В последнее время, правда, Black Isle Studios упорно пыталась переквалифицироваться в управдомы, выпустив несколько проектов для консолей. Попытка, заметим, оказалась неудачной – компания закрылась в конце прошлого года.
Игры Planescape: Torment, сериалы Fallout, Icewind Dale, Baldur's Gate
Проекты отсутствуют
Web-сайт www.blackisle.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

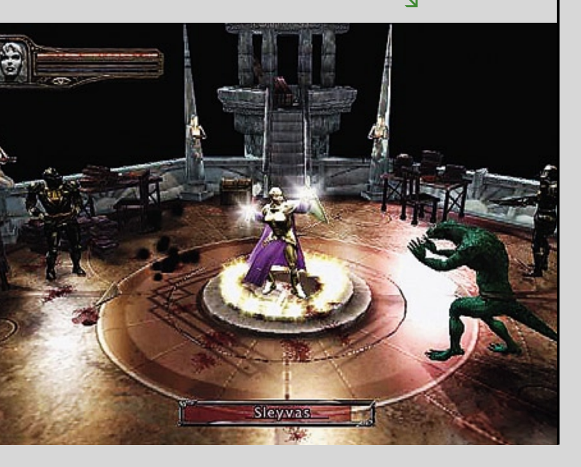
Продолжение явно уступает оригиналу, но все равно остается очень неплохой игрой

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Увлекательный геймплей; система модернизации оружия и доспехов

– Практически полная вторичность

«Всех отлучу от церкви, ироды!»



Темный альянс Черного острова

Сергей Светличный

В очередной (и, надеюсь, последний) раз мы возвращаемся к теме «трехмерных Дьябл» на PlayStation 2, начатой в прошлом номере в обзорах Fallout: Brotherhood of Steel и Champions of Norrath: Realms of EverQuest. Теперь речь пойдет о прямом сиквеле игры, положившей начало всему этому буму, – Baldur's Gate: Dark Alliance II.

Итак, троих персонажей, знакомых нам по первой части BG:DA, постигла незавидная участь в прологе, и поэтому нам на выбор предлагают пятерых новеньких героев, которым опять предстоит бороться с Ониксовой Башней – несмотря на все ваши старания (если вы играли в первую часть, разумеется), она снова в деле, и очередной злой вампир собирается с ее помощью захватить Baldur's Gate.

Как видим, вторичность у сюжета полнейшая – разработчики из Black Isle даже не удосужились придумать новое Вселенское Зло, позаимствовав его у своих коллег из Snowblind (напомню, что первую часть разрабатывали именно они). Причем вторичность BG:DA2 отнюдь не ограничивается сюжетом – по сути, эту игру стоило бы назвать аддоном, а не сиквелом. Из отличий – только новые персонажи да система «модернизации» оружия, доспехов и амулетов подручными драгоценными камнями; все остальное перекочевало из первой части во вторую практически без изменений (порой даже локации, по которым шляется наш герой, до боли напоминают знакомые по BG:DA пейзажи).

Персонажей здесь уже пять, но более или менее интересным является, пожалуй, только некромант, остальные же (варвар, монах, вор и клерик) ничем особым не выделяются.

В общем, единственной по-настоящему новой находкой Black Isle можно назвать только модернизацию вещей – местный торговец за довольно круглые суммы позволит вам улучшить параметры оружия, доспехов и амулетов, установив в них драгоценные камни. Нечто очень похожее было, правда, еще в Diablo II, поэтому сказать, что в Black Isle придумали что-то революционное, нельзя – у этого «изобретения» при ближайшем рассмотрении начинают явственно проглядывать очертания велосипеда. Более того, разработчики ухитрились испортить, казалось бы, идеально отточенный механизм, предоставив игроку возможность «отката» – вы можете вынимать из оружия камни и устанавливать на их место другой набор. Необратимость модернизации заставляла бы геймера гораздо осторожнее и внимательнее относиться к этому процессу, сейчас же единственное, что способно хоть как-то его удержать от поминутного изменения параметров оружия, – нехватка наличности.

Не знаю, что тому причиной – либо эта самая система модернизации, позволяющая фактически получать новые вещи из старых, либо просто недоработка создателей игры, – но одним из самых серьезных недостатков BG:DA2 является, на мой взгляд, практически полное отсутствие «шмоточной» лихорадки: переодеваться в новый доспех или менять мечи вы будете крайне редко (я, например, две трети игры проходил с секирой, найденной чуть ли не в самом начале, и только под конец... нет, не поменял ее на другую, а, «научившись» держать двуручное оружие в одной руке, прикупил вторую такую же, и с этим комплектом благополучно расправился с финальным боссом).

Система развития характеристик, равно как и инвентарь, основные меню игры, «кукла» персонажа и т. д., перекочевали во вторую часть из первой без изменений. В принципе, все это не вызывало никаких нареканий, поэтому ничего страшного тут нет... если не считать того, что в «Чемпионах Норрата» все вышеназванное оказалось на редкость удачно переработано и улучшено, и теперь, после великолепного «Эверквеста», видеть старый интерфейс немножко странно.

Но несмотря на перечисленные недостатки, играть в BG:DA2 все же интересно, ведь самое главное – гемплей – во второй части остался прежним...



Paycheck/«Час расплаты»



Похоже, что пришла пора начать писать серию материалов о тлетворном влиянии Голливуда на талантливых кинематографистов из далеких экзотических стран, пришедших на «фабрику грез» то ли за всемирной славой, то ли за «длинным рублем». Некогда культовый режиссер Джон Ву – очень показательный тому пример. Начав свою голливудскую карьеру с достаточно добротной «Сломанной стрелы» и достигнув пика в «Без лица», с каждой новой работой он падал в моих глазах все ниже и ниже и наконец достиг своего антиапогея в «Часе расплаты».

Мне даже не хочется (но, к сожалению, надо) напоминать, что в основе сюжета этой ленты лежит давний (1953 г.) рассказ безумного классика американской фантастики Филиппа Дика. К его творчеству киношники обращаются с завидной регулярностью, но, увы, зафиксированы лишь единичные случаи удачных экранизаций. Как вы, надеюсь, поняли из моего тона, и в этот раз выстрел оказался холостым, хотя вроде бы все предпосылки для успеха были в наличии.

Поскольку рассказ Paycheck (кстати, опять название, придуманное прокатчиками, абсолютно не передает смысл оригинала, paycheck – отнюдь не «час расплаты», а «платежное поручение» или «чек для оплаты») не слишком хорошо известен нашим читателям, позволю сказать несколько слов о завязке интриги.

Компьютерный гений Майкл Дженнингс (Бен Эффлек) выполняет сложнейшие, а самое главное – секретнейшие работы, после завершения которых в целях безопасности из его памяти стираются воспоминания, относящиеся к периоду выполнения миссии. Но последнее дело, порученное ему миллиардером Джимми Ретриком (Аарон Экхарт), потянуло не только на три года жизни, но и на 90 млн. долл., обещанных заказчиком. Однако через три года Майкл оказывается не только без памяти о том, чем он занимался все это время, но и без положенного денежного вознаграждения. Вместо него он получает отправленный самому себе конверт с девятнадцатью, на первый взгляд, бесполезными и не связанными между собой предметами.

Сами понимаете, дальше начинаются драки, погони, мучительные попытки «вспомнить все», появляется любимая женщина, способная перенести все тяготы и невзгоды и помочь своему парню выпутаться из ситуации, в которую он угодил. Очень жаль, что фильм оказался неспособным выдавить из зрителей той дозы адреналина, которой следовало бы ожидать от опуса, гордо именующего себя боевиком. С другой стороны, попытка донести до зрителя философию рассказа Дика выглядит слишком прямолинейно и дидактично.

О том Джоне Ву, которого мы любили, напоминает разве что самоцитирование. Ну никак не может он обойтись без своей фирменной фишки – сцен, изображающих двух соперников, держащих друг друга на мушке. Таковых имеется даже две штуки.

Об уровне актерского мастерства главной звезды фильма Бена Эффлека красноречиво свидетельствует тот факт, что «Золотая малина» была присуждена этому красавцу с ямочкой на подбородке по совокупности заслуг в фильмах «Джильи», «Сорвиголова» и... да, да, «Час расплаты».

Ума Турман со своим гренадерским ростом, конечно, под стать мощному и накачанному Эффлеку, да и кунг-фушные таланты имела возможность проявить. Но, по большому счету, то, что ей пришлось делать в «Часе расплаты», настоящей ролью для хорошей актрисы назвать нельзя.

P.S. Из «Часа расплаты» могла бы получиться неплохая игра в жанре адвентюры с примесью action. В инвентори, роль которого играет конверт, есть некий набор предметов. Нужно только догадаться, где и когда их применить.

Александр Птица

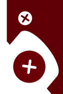
ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Paramount Pictures, DreamWorks SKG 2003

Web-сайт www.paycheckmovie.com

Режиссер Джон Ву

В ролях Бен Эффлек (Майкл Дженнингс), Ума Турман (Рэйчел), Аарон Экхарт (Джимми Ретрик), Пол Джиамати (Коротышка), Колм Феоре (Вулф) и др.



Big Fish/ «Крупная рыба»



Предупреждение 1. Фильм абсолютно противопоказан попкорновым киноманам, предпочитающим видеть на экране только рубилово, мочилово и калейдоскоп спецэффектов. Дальнейший текст, равно как и посещение фильма Тима Бертона, они совершенно без ущерба для себя могут проигнорировать.

Предупреждение 2. Не спрашивайте нас, какое отношение эта картина имеет к тематике «Домашнего ПК». Абсолютно никакого. Уж слишком она хороша, приятна для глаза и благотворна для души. А такие вещи пропускать просто нельзя.

Никаких компьютеров, никаких погонь, перестрелок и взрывов нет, зато есть история жизни интересного человека, рассказанная им самим. Но как! Магический реализм киноволшебника Тима Бертона, его съемочной группы и команды прекрасных актеров творит в этом фильме настоящие чудеса. По большому счету, совершенно неважно, поймал Эд Блум огромную рыбу на обручальное кольцо, увидел ли свою смерть в глазу ведьмы из домика на болоте, «пахал ли» три долгих года на хозяина бродячего цирка, «по совместительству» работавшего оборотнем, выполнял ли секретное задание американского командования в далеком Китае, спасал ли свой родной городок от вечно голодного великана. Феерический калейдоскоп «рассказок», с одной стороны, невероятных, а с другой – реальных донельзя, обволакивает, завораживает и затягивает зрителя. Зрителя, умеющего думать и еще не потерявшего детскую способность удивляться и фантазировать.

Отличные актеры прекрасно подыгрывают великому мистификатору Бертону. Открытые всем чудесам мира восторженные глаза Ивэна МакГрегора (молодой Эд Блум) и житейская мудрость Алберта Финни (Эд Блум в старости). Свежесть и очарование Элисон Лохмен (молодая Сандра) и усталая улыбка Джессики Лэндж (пожилая Сандра). Блеснули в небольших, но очень важных ролях Денни де Вито (хозяин цирка/оборотень) и Стив Бушеми (поэт, переквалифицировавшийся в брокера). Хелена Бонем Картер страсть как хороша и в обличье одноглазой ведьмы, и в ипостаси Дженни, всю жизнь любившей Блума.

Но дело, господа, совершенно не в истинности или ложности историй, поведанных алабамским «Мюнхгаузеном» Эдвардом Блумом , а в том, как замечательно он их рассказывал. Нет, не зря в качестве лозунга рекламной кампании фильма была выбрана фраза «Приключение столь же большое, как и сама жизнь».

Александр Птица

ВЕРДИКТ ★★★★★



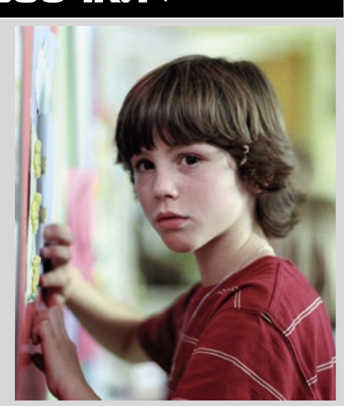
Компания Columbia Pictures, 2003

Web-сайт www.sonypictures.com/movies/bigfish

Режиссер Тим Бертон

В ролях Алберт Финни (Эд Блум в старости), Ивэн Мак-Грегор (молодой Эд Блум), Билли Крадап (Уилл Блум), Джессика Лэндж (Сандра Блум в старости), Элисон Лохмен (молодая Сандра Блум)

Butterfly Effect/ «Эффект бабочки»



«Как аукнется – так и откликнется». «Посеешь ветер – пожнешь бурю». Существует море афоризмов, заключающих в себе одну и ту же мысль. В начале фильма мы видим на экране текст цитаты из «Теории хаоса», гласящий, что хлопок крыла бабочки где-то в дебрях Азии способен вызвать ураган на другом конце света.

Честно говоря, подобное вступление к кинокартине вкупе с ее названием мгновенно вытаскивает из глубин памяти гениальный рассказ Рея Бредбери «И грянул гром», но, увы, экранизация шедевра великого мастера фантастики пока еще находится в стадии производства. Американцы увидят ее в августе, а мы – и того позже.

Но сейчас речь вовсе не об этом. А о первом режиссерском опыте двух парней, Эрика Бресса и Джея Мэкки Грубера, отметившихся не так давно в качестве сценаристов популярного среди определенной части молодежи мистического триллера «Пункт назначения 2». «Эффект бабочки» воспринимается как драматическая бытовуха, усиленная фантастическим допущением о способностях главного героя Ивэна Треборна перемещаться во времени и, изменяя прошлое, влиять на будущее в надежде сделать его лучше.

К сожалению, каждый «взмах крыльев бабочки Ивэна» в прошлом приводит к все более катастрофическим последствиям. Как ни странно, изменения затрагивают только лишь людей, входящих в непосредственное окружение парня, остальному миру от этого ни холодно ни жарко. Но зато, показывая альтернативные варианты судьбы Ивэна, авторы фильма просто «оторвались» в изображении всяческих гадостей и гнусностей – тут и папа его подружки, обожающий снимать детское порно, и малолетний садюга, откручивающий головы куклам и сжигающий собак, и гомики в тюряге... Фу, продолжать это перечисление нет сил...

На роль Ивэна пригласили Эштона Катчера, парня, сделавшего себе имя на идиотских молодежных комедиях («Где моя тачка, чувак?», «Дочь моего босса», «Моложены»). Хотел Эштон показать, что он и драму способен сыграть. Но, видать, не судьба.

Александр Птица





ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания New Line Cinema, 2004

Web-сайт www.butterflyeffectmovie.com

Режиссеры Эрик Бресс, Джей Мэкки Грубер

В ролях Эштон Катчер (Ивэн), Эми Смарт (Кейли Миллер), Эрик Штольц (Джордж Миллер), Мелора Уолтерс (мать Ивэна), Элден Хенсон (Ленни Каган), Уильям Ли Скотт (Томми Миллер), Итан Сапли (Тампер)

